

PSM
Revista PlayStation
100% independiente
MC
Nº 8
595 pts
3,60 euros
PSM
Libro 3
Revista PlayStation
Trucos
Gratis con el n.8 de PSM
COMPLETA
Tu colección
de TRUCOS
DINO CRISIS
Super preview y
entrevista con su creador
PRIMER CONTACTO
TOMB RAIDER: THE LAST
REVELATION
CRASH TEAM RACING
FORMULA 1 '99
SPYRO 2
A EXAMEN
WIP3OUT
EXPEDIENTE X
UM JAMMER LAMMY
CASTROL HONDA
ESTRATEGIA
SILENT HILL
POSTER: SHADOW MAN
Y CRASH TEAM RACING
PERSONALIZA
TUS CDS
CAJA
ESPECIAL PSM
J. MARTIN
LIQUID!
8 414090 203944
00008

PSM

Número 8 **31 de Octubre 1999**

Staff
Editora: Susana Cadena
Redacción: Ediciones Minaya S.L.
C/ Jose María Galván, 3 entreplanta
28019 Madrid

Director: Alberto Minaya
Redactor Jefe: Sebastián Sucho
Redactores: José Martínez, Rubén Salinas
Colaboradores:
Jaime Martín, Fernando Minaya, Wally López, Dr. Kucho, Ana Burgueño Sánchez, Patricia González,

Edita:MC Ediciones S.A.

Gerente
Jordi Fuertes

Administración:
Pº de San Gervasio, 16-20
Tlf. 93 254 12 50 - Fax. 93 254 12 63

Publicidad:
Directora de Ventas:
Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Publicidad consumo:
Doménec Romera
Paseo San Gervasio 16 - 20. 08022 Barcelona
Tel. 93 254 12 50 Fax. 93 254 12 61
Jefa de Publicidad:
Montse Casero
comercial.mad@mcediciones.es
Publicidad:
Pilar González
Gobelas, 15. Planta baja
28023 Madrid
Tel. 91 372 87 80
Fax. 91 372 95 78

Suscripciones:
Manuel Núñez
suscripciones@mcediciones.es
Tf. 93 254 12 58. Fax. 93 254 12 59
Precio de este ejemplar: PVP 600 ptas.(IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: PVP 600 ptas (incluye transporte)

Maquetación: Atril
Tlf. 91 471 24 75
Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones SA.
Pº San Gervasio, 16 -20
08022 Barcelona
Impresión: Rotographik - GIESA
Tel. 93 415 07 99
Deposito Legal: B-2615-99
PRINTED IN SPAIN

Distribución:
Coedis S.L.
Avda. de Barcelona,255
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja,19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid
Distribución Argentina:
CEDE. SA.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel. 301 24 64
Fax. 302 85 06

Distribución Capital:
AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
Importador exclusivo CADE, SA de C.V.
Lago Ladoga nº220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados Publicaciones CITEM D.F. Unión de Voceadores

Editor Responsable:
María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite) Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Empieza la carrera



Pues si, como bien reza el título de este editorial empieza la carrera de los videojuegos. Y no sólo me refiero a la cantidad de juegos de carreras que salen en las fechas en las que se publica este número: Formula 1 ´99, Wipeout 3, Crash Team Racing, Extreme 500, Castrol Honda...y los que vendrán: Gran Turismo 2, Colin Mc Rae 2, los Formula 1 de Proein y de Electronioc Arts...¡Y la luna! Parece que a todos los programadores les ha dado por hacer juegos de carreras, algo que por otra parte es muy normal, dado que es el género que más aceptación tiene entre los usuarios de nuestra consola. La otra carrera a la que me refiero es la de las fechas que se avecinan, se aproxima la Navidad y con ella la carrera por lanzar los títulos estrella del año. A pesar de que este año, como os dije en anteriores editoriales, los distribuidores se han animado a lanzar más títulos importantes a lo largo del año, no cabe ninguna duda de que es a partir de Septiembre cuando llega la avalancha de juegos. Así pues, podemos empezar a prepararnos para recibir los Top Hits del año a partir de este mismo mes. A parte de las ya obligadas continuaciones como FIFA 2000, NBA Live 2000,NHL 2000, ISS Pro 99, Formula 1 99, Tomb Raider IV The Last Revelation, el esperadísimo Gran Turismo 2 y por supuesto el que quizás sea el juego más esperado en la historia de Playstation: Final Fantasy VIII.

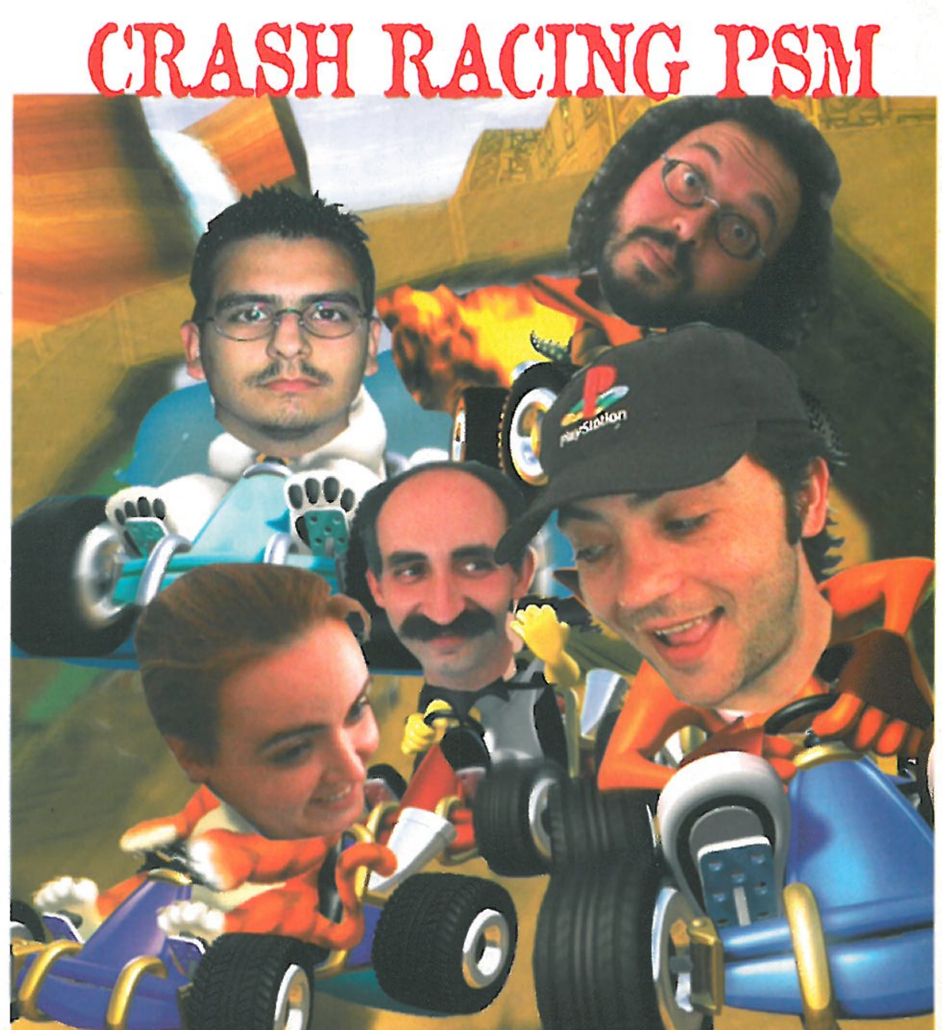
Estamos alucinados con él en la redacción y en próximos números tendréis su análisis, su guía y todos los secretos mejor guardados (que son muchos), aparte de la pedazo de portadas y pósters que saldrán en homenaje al JUEGO con mayúsculas. Cambiando de tema; este mes conjuntamente con la revista finalizamos nuestra megaenciclopedia de los trucos con la tercera y última entrega. Espero que os haya sido de utilidad, ya que os puedo asegurar que ha sido un trabajo de chinos (si no preguntarle al Tío Sebas que se lo ha currado como un jabato) recopilar tan inmensa cantidad de códigos, tanto de juegos publicados en nuestro país, como de importación, chapó.

Este mes hemos querido también incluir con la revista otro de esos aparatejos curiosos que llegan a nuestras manos, como esta caja para que lleves tu juego favorito personalizado con el nombre de tu revista favorita, espero que os guste.

Queridos consoleros, consoleras, consoladores y consoladoras, hasta el mes que viene.

Alberto Minaya
Director

CRASH RACING PSM



Tomb Raider: The Last Revelation

► pg. 20 ◄

Muchos pensaron que Lara estaba abandonada a su suerte, tras la aparición de juegos como MGS. Por suerte para todos Core y Eidos se

Resident Evil: Nemesis

► pg. 28 ◄

No, no estás leyendo el número pasado de PSM, lo que sucede es que como sabemos que muchos de vosotros seríais capaces de hacer lo que fuese por ver las primeras imágenes de Resident Evil: Némesis hemos decido complaceros. En estas dos páginas podréis ver imágenes de la primera beta del juego funcionando a toda máquina.

Dino Crisis

► pg. 22 ◄

Seis páginas en las que encontraréis la información más completa jamás publicada de uno de los grandes lanzamientos de Capcom del año. Sentaos, tomad aire y preparad vuestro cerebro para ver las imágenes de uno de los pocos juegos capaces de hacer sombra al mismísimo Spielberg.

Crash Team Racing

► pg. 30 ◄

Crash ya tiene su propio juego de Karts para pasar el rato. Este nuevo titulo de Naughty Dog es a la PlayStation lo que sería el queso rallado a la pasta, algo totalmente imprescindible. En estas cuatro páginas a todo color os mostramos la gran calidad que tiene este título, si no os lo creéis ir a la página 30 y después nos contáis que tal.

LA PORTADA DE ESTE MES

Todos los meses intentamos buscar esa imagen que define el estado actual de los videojuegos para crear la mejor portada posible para vuestra PSM. Este mes nos alegramos de contar con la ayuda de Mike Wieringo. Su trabajo con la serie Robin o Flash hacen de el un dibujante de los que no quedan.





Mike primero nos envió un boceto que tenía como fondo un escenario prehistórico. No veáis como se lo curra nuestro amigo Mike.



El primer boceto definitivo, solo le faltaba un pequeño ajuste de la posición del dinosaurio para poder apreciar mejor sus mandíbulas.



Ahora sí que impresiona el T-Rex. Otro mes, otra gran portada PSM. ¿O que esperábais?

Wipeout 3

► pg. 44 ◄

Muy pocas veces un juego nos d
enganchados al Pad de la Play c
nos sucedió con Wip3out. Alta r
lución, velocidades de vértigo y
nivel de detalles no conseguidos
hasta la fecha.



Sumario





Monitor

► PG. 6 ◄

Un mes caliente en novedades. Para empezar Final Fantasy 8 en Español y Chocobo Racing, dos títulos imprescindibles de Square Europa. A esto hay que añadirle los nuevos lanzamientos de Fox Interactive NBA Basketball 2000 y NHL Championship 2000 y muchas novedades del mundo de los videojuegos que no puedes dejar pasar de largo.



Punto de vista

► PG. 14 ◄

Entrevista en exclusiva con el máximo responsable del juego Dino Crisis y de la serie Resident Evil. No te lo pierdas, nos cuenta detalles de lo más interesantes.



Incubadora

► PG. 18 ◄

La sección con más novedades del planeta. Este mes, como todos, te sorprenderemos con los títulos más esperados del milenio.



A examen

► PG. 42 ◄

Todo sobre los juegos que están en la calle.

Reportaje

► PG. 54 ◄

Una sección especial en la que analizamos todos o casi todos los muñecos articulados basados en videojuegos.



Perifericos

► PG. 60 ◄

Este mes analizados el volante Racing System de ACT Labs y el útil DexDrive de Interact Europa.



Estrategia

► PG. 62 ◄

¿Que no sabemos como resolver el enigma del piano?, ¿no encuentras una llave para seguir avanzando?, ¿te sientes solo en la oscuridad y no sabes a donde ir?. Como dijo nuestro colega Boby McFerrin "Dont worry, be happy". En estas diez páginas te mostramos los mapas, rutas y localizaciones de los objetos más problemáticos. El próximo mes os traeremos la segunda parte de esta guía,





Trucos

► PG. 74 ◄

Los trucos para los juegos más nuevos del mercado, no pierdas de vista las ocho páginas que te hemos preparado.



PSM Responde

► PG. 82 ◄

Cartas, dibujos y lo que se te ocurra en esta sección que hacemos a medias entre vosotros y nosotros.



Escaparate

► PG. 90 ◄

¿No sabes que juego comprarte?, ¿Eres nuevo en este mundo de play?. No lo dudes más y pásate por esta sección que engloba todos los juegos, desde los buenos hasta aquellos que no debes ni mirar.





Noticias y novedades PlayStation llegadas desde cualquier rincón de éste mundo y parte del otro.

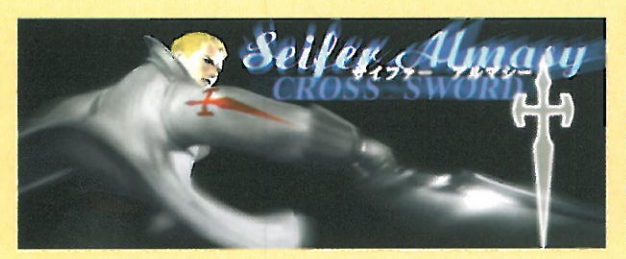
Final Fantasy VIII

Chocobo Racing

Señoras y señores hay que quitarse el sombrero ante estos dos títulos (sobre todo ante el primero) que vendrán distribuidos desde la nueva filial Square Europa situada en Londres. Así es como en un breve, pero necesario, espacio de tiempo podremos disfrutar de un Final Fantasy VIII totalmente traducido al castellano y de un divertidísimo juego como Chocobo Racing en el que se entremezcla la acción al estilo Mario Kart con las magias e invocaciones de la serie Final Fantasy.

Final Fantasy VIII, para aquellos que hayan estado hibernando en los últimos decenios, es la octava entrega de una serie creada por Square que mezcla la pasión, la ficción y la magia con un argumento sólido que introduce a los usuarios a un mundo de fantasía inimaginable. Preparar las PlayStation para el mejor juego del año y con toda seguridad el mejor título del milenio.







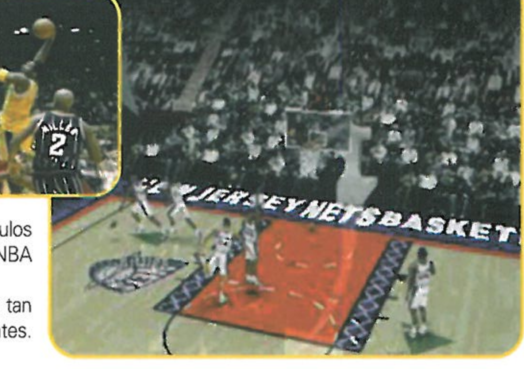
NBA Basketball 2000 y NHL Championship 2000

Fox Interactive ataca









La gran Fox, muy conocida por la producción y realización de películas va a lanzar dos títulos muy interesantes para los aficionados a los deportes estrella de América. El primero es NBA Basketball 2000 que promete ser un juego muy bien realizado con una calidad espectacular.

NHL Championship 2000 es el título perfecto para los seguidores de este deporte sobre hielo tan rápido. Podréis disponer de personajes reales, licencias de los equipos y muchos detalles interesantes. En el próximo número os comentaremos más detalles de ambos juegos.

MONITOR

Noticias y novedades PlayStation llegadas desde cualquier rincón de éste mundo y parte del otro.

Metreon abre sus puertas



El pasado día 16 de Junio Sony abrió un centro en San Francisco dedicado enteramente al entretenimiento, y lo mejor es que PSM estuvo invitada.
En el corazón del edificio Metreon hay un teatro con 15 pantallas con lo último en tecnología de sonido digital y proyectores, todo ello sin olvidar la importancia de disponer de un cómodo y agradable sofá. Rodeando este teatro, muy al estilo de un centro comercial, hay una amplia variedad de tiendas, restaurantes y otras atracciones (incluyendo una muy curiosa llamada "Donde están las Locuras").
La mejor de las tiendas es una con diseño exclusivo destinada a PlayStation, la verdadera Meca de los videojuegos para cualquier fan de Sony. La pena es que a pesar de ser un centro de Sony los juegos resultan ligeramente más caros que en el resto de las tiendas, existiendo la ventaja de que aquí se pueden encontrar todos los juegos, desde los más antiguos hasta los lanzamientos recientes. Otra de las novedades de la tienda es la increíble Demo de PlayStation 2 que estaban mostrando tanto a los futuros compradores como a los grandes inversores y desarroladores. En este centro encontrarás desde las últimas versiones de los PCs Vaio hasta las grandes pantallas planas WEGA.
Hubo muchísima gente en el día de apertura, aunque para ser sinceros todo es algo "sofisticado" teniendo en cuenta que el éxito de este lugar radicará en las visitas de las familias con sus niños.

METREON
A SONY ENTERTAINMENT CENTER

▲ **En pleno San Francisco y repleto de tecnología Sony. Eso sí, si algún día pasáis por ahí las pasaréis canutas para aparcar.**

¡Square ataca!

Hace poco Square Japón invitó a nuestros corresponsales en América a que conocieran sus oficinas de Tokyo con el fin de mostrar lo "mejor de lo mejor" en equipos de programación y desarrollo.
Durante la reunión la representante de Square en América (Square EA) anunció los títulos que iban a aparecer en su mercado, información muy interesante ya que como muchos sabéis si un juego no llega "al menos" a Estados Unidos significa que nunca saldrá al mercado. De esta forma pudimos saber que aparecerá Saga Frontier 2 con el nombre de Vagrant Story, Legend of Mana, Dew Prism y el altamente esperado Crono Cross.
En cualquier caso las fechas de salida en USA rondan los meses de Febrero a Marzo del 2000, con lo cual es muy probable que en nuestro país, con algo de suerte, no lleguen antes de mediados del 2000.
En la reunión no se comentó nada de Parasite Eve 2, pero por lo que nosotros sabemos el juego saldrá a mediados o finales del 2000. A medida que nos llegue la información os iremos mostrando nuevas e interesantes imágenes de los títulos que nos ha preparado Square para este nuevo milenio.





▲ **Con un poco de suerte algún día veremos en nuestro país estos dos juegos tan bonitos, Dew Prism y el fabuloso Secret of Mana.**



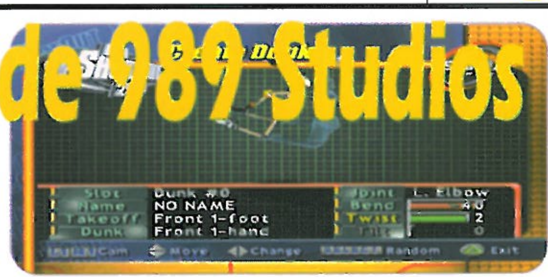


▲ **El recientemente anunciado *Vagrant Story* mezcla elementos de FF Tactics, *Metal Gear Solid* y *Parasite Eve*.**



▲ ***Crono Cross* es la continuación de uno de los mejores juegos de SNES, *Crono Trigger*.**

Nuevos juegos de 989 Studios



▶ La opción para crear a nuestro propio equipo es más o menos como la véis en esta imagen.

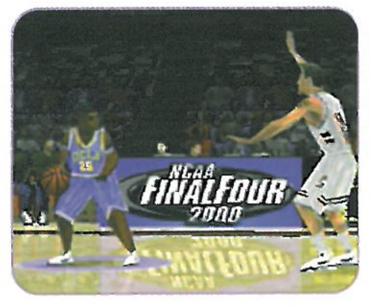
Este año la línea de PlayStation va a ser refrescada con una amplia y variada gama de juegos deportivos con los que tendremos el placer de introducirnos en los deportes más emocionantes del mundo. Aquí os presentamos las primeras imágenes de la gama que tiene preparado 989 para cubrir la serie 2000.

▶ NBA Shootout 2000 incorporará una opción que permitirá crear a un jugador, esta nueva característica fue sugerida por Chris Slate en 1996, será una novedad interesante.

▶ SuperCross Circuit es la introducción de 989 en el complejo mundo del Moto Cross. Por lo que hemos visto el juego promete.

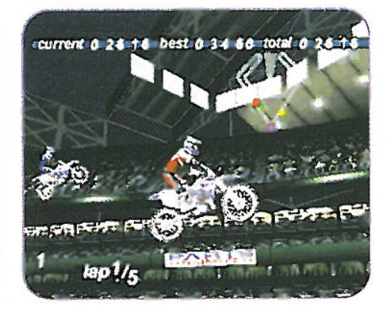
▶ NCAA Final Four 2000 nos lleva al mundo de las competiciones entre universidades. Los gráficos se han mejorando con respecto a las series anteriores y se han añadido nuevas opciones.

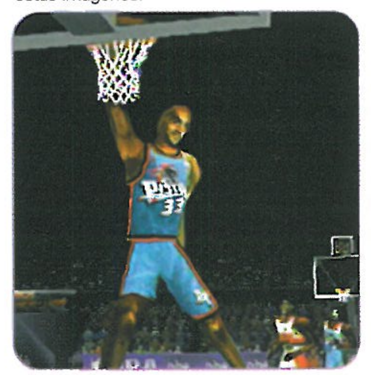
Todos estos juegos llegarán probablemente para principios o mediados de año, hasta entonces tendréis que conformaros con estas imágenes.

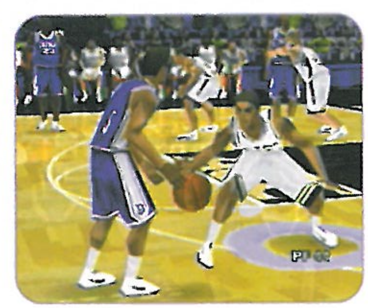


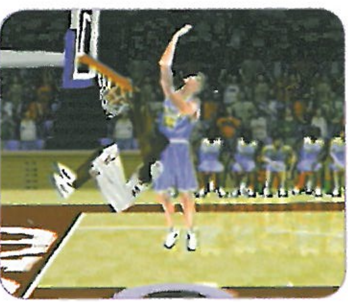












▲ 989 Studios se está preparando para ofrecernos un año 2000 en el que podremos disfrutar de los deportes más importantes del mundo.

Bleem! sigue adelante

Para aquellos despistados que no sepan lo que es Bleem os diremos que se trata de un emulador comercial de PlayStation que lleva la friolera de 235 juegos plenamente soportados.

Hace cosa de dos meses en un juicio que organizó Sony contra la empresa creadora del Bleem se dictaminó la libertad de esta empresa para sacar a la venta este emulador para PC. El coste del programa está en los 29,95 dólares, algo así como unas 4500 pesetas. Lo que ofrece este emulador es la posibilidad de jugar en un PC con los juegos originales de PlayStation a más resolución de la normal y con la posibilidad de usar los mandos que generalmente usamos para el PC.

Aproximadamente 500 tiendas de Estados Unidos ya lo tienen en escaparates. La ventaja de comprar este emulador es que la casa de desarrollo se ha comprometido a dar todas las actualizaciones gratis por internet.

El problema de este emulador es que se necesita un ordenador decente (un Celeron 300 con una buena aceleradora gráfica como mínimo) para empezar.



▲ Es posible que no puedas usar los periféricos de PlayStation con este emulador si no tienes conocimientos "extra", pero podrás jugar con 235 juegos a alta resolución, con suavizado de texturas y corrección de perspectiva.

Notas

Aquí tienes las noticias más calientes de uno de los mercados más variables del mundo, el de los videojuegos.

▶ Las ventas de PlayStation siguen subiendo a lo largo y ancho de todo este planeta. Incluso con la posibilidad de un descenso de precios la gente ha seguido comprando y se han alcanzado unas ventas aproximadas de seis millones de unidades en los últimos seis meses. A pesar de que las ventas irán en descenso a medida que se aproxime el lanzamiento de la nueva consola está claro que de producirse una reducción del precio de la máquina las ventas volverían a dispararse. El fenómeno PlayStation es imparable amigos.

▶ Final Fantasy VII, el gran lanzamiento que ha definido a Square como la reina de los juegos de rol sigue vendiendo por todas partes. Todo este movimiento se ha visto apoyado por el inminente lanzamiento de Final Fantasy VIII, la gran pasada del año.

▶ Sony arriba, Sega abajo. Los balances financieros de Junio muestran que las acciones de Sega están en lento descenso, estando las acciones de esta compañía a 1.468 Yenes y los de Sony a 12.580. En cualquier caso esta comparación no es totalmente certera al ser Sony una empresa que se dedica a muchas más cosas que el mundo de los videojuegos.

▶ Square ha lanzado en Japón Seiken Densetsu: Legend of Mana el día 15 de Julio. Esta continuación es uno de los juegos de Rol más esperados de todos los tiempos. Una de las novedades más llamativas es que podrás atrapar monstruos y criaturas para entrenarlas y cuidarlas. Los otros grandes lanzamientos que se esperan son Front Mission 3 y Dew Prism que saldrán en Septiembre y Octubre.

▶ Namco ha anunciado oficialmente que patrocinará los campeonatos de Videojuegos y Pinball que se celebrarán gracias a la ayuda de la empresa Twin Galaxies Intergalactic Scoreboard en 28 estados de Estados Unidos.

▶ El tan esperado Nintendo 64DD está "presumiblemente" fuera de combate. Nintendo Japón ha comunicado que los cinco juegos que iban a aparecer en este formato se lanzarán en cartucho.

▶ El 9 del 9 de 99 ha sido un día muy agitado para los americanos al ser el momento en el que han salido al mercado Final Fantasy 8, la Dreamcast y Dino Crisis.

PSM Revista 100%

PSM

REVISTA PLAYSTATION 100% INDEPENDIENTE

Independiente...

...Significa que no hay nadie que nos maneje como títeres

Ser totalmente independientes es algo más que una frase hecha, es una misión de todo el equipo.

Escribimos sobre lo que queremos, hacemos las portadas que más nos gustan sin depender de nadie y hacemos todo cuanto está en nuestra mano para teneros informados sobre lo que se mueve en este gran mundo de los videojuegos.
Os prometemos total independencia a vosotros, los usuarios de PlayStation.

No os merecéis menos

RUMORES

Si quieres más información sobre los últimos títulos y todos sus detalles, no busques muy lejos, porque PSM siempre tiene la oreja pegada a la pared para ti...

Time Crisis a la tercera

Seguro que muchos de vosotros aún esperáis ansiosos a que la versión de recreativa de Time Crisis 2 llegue a nuestra consola. Pues bien, según se comenta en el gran mundo de los rumores es más que posible que este título nunca toque nuestra gris. Este rumor viene provocado por Namco, la cual según parece ha visto técnicamente imposible su realización en PlayStation, al igual que ha sucedido con Soul Calibur. Las buenas noticias en cualquier caso es que es más que posible que Namco esté trabajando ahora mismo en la realización de la tercera entrega, un Time Crisis 3 que "solo" aparecerá en PlayStation (lo que significa que no habrá versión de recreativa). Su fecha de salida está prevista para el verano del 2000. De ser confirmados estos rumores es muy posible que tengamos que ir guardando nuestra Gun Con en un baúl para que no se llene de polvo.

▶ La tercera parte de Time Crisis tiene todas las posibilidades de aparecer solo para PlayStation. Lo que no sabemos aún es si lo hará en PlayStation 1 o 2...



▲ La gran EA no está dispuesta a dejar escapar títulos tan interesantes como Final Fantasy o Castlevania.

La gran aventura de EA

Es curioso como en cada continente las compañías tienen sus propias estrategias y títulos a lanzar. De esta forma EA de Estados Unidos planea traer el conocido Fatal Fury: Wild Ambition de SNK y el juego de Rol Kouldeka. Entre otros posibles juegos están Resident Evil, Castlevania o Final Fantasy VIII. Para aquellos que todavía no lo sepan la encargada de distribuir los juegos de Square en América es EA, por eso en algunas ocasiones escucharéis eso de Square EA.

Dragon Quest

Siguiendo los pasos prehistóricos de Square la empresa Japonesa Enix parece estar preparando la nueva versión de uno de los grandes clásicos de los juegos de rol. Según tenemos entendido se trata de uan continuación de la serie Dragon Quest (ya sabéis la del chico con el símbolo de un dragón en la frente cuyos dibujos estaban realizados por Akira Toriyama de Dragon Ball).
A ver si Enix hace este sueño realidad y podemos disfrutar de una nueva entrega de este gran clásico.



Robo ¡¿Qué?!

La gran empresa de programación Titus (famosa desde que pisó el mundo de las consolas y de los PCs) tras lanzar Superman: Las series animadas, se ha preparado para hacer una incursión en el mundo de PlayStation por la puerta grande. El juego que tienen entre manos será con toda provavilidad una versión renovada del género Robocop.

▶ *Robocop*, el agente de la ley con más metal por centímetro cuadrado está listo y preparado para irrumpir en el salón de tu casa a golpe de Dual Shock. Ve preparándote para oír eso de "Tiene diez segundos para soltar su mando analógico... 10, 9, 8..."



Golf ¿X-tremo?

Con varios títulos en su haber como NFL Blitz o NBA Showtime la gran Midway (más conocida por la serie Mortal Kombat) está preparando dos títulos explosivos en los que los deportes Extremos serán los protagonistas. De esta forma Midway planea crear un juego de baseball extremo y otro de golf para PlayStation. Lo que todo el mundo desconoce es la forma en la que Midway conseguirá transformar dos deportes tan dispares en juegos llenos de acción extrema al más puro estilo del Snowboarding...

▶ Golf Extremo, señoras y señores este mundo esta loco.



Illustration: Ryan Kinnaird

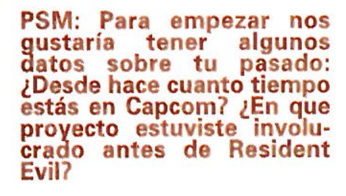


¿...?

Mientras títulos como Street Fighter o la serie Mega Man eran los grandes de la compañía Capcom, la serie Resident Evil fue la que consagró a la empresa nipona como una de las mejores del mundo. Para que nos hablase de Dino Crisis hemos estado con Shinji Mikami, el hombre que creó el género del Survival Horror...



De donde sacará su inspiración.



PSM: Para empezar nos gustaría tener algunos datos sobre tu pasado: ¿Desde hace cuanto tiempo estás en Capcom? ¿En que proyecto estuviste involucrado antes de Resident Evil?

Shinji Mikami: Nací el 11 de Agosto de 1965 y llevo en Capcom un total de nueve años. Anteriormente he trabajado en Roger Rabbit de Gameboy, Goof Troop para Super NES y Aladdin de Super NES entre otros.

PSM: ¿Cómo apareció el juego Resident Evil original? ¿Cuáles fueron tus fuentes de inspiración para un juego "Survival Horror"?

SM: El juego Resident Evil fue ideado del título "Sweet Home" de NES que solo estuvo disponible en Japón. Para el cual me basé en la película "Dawn of the Dead". En un principio mi intención no fue la de crear un género de Sobrevivir al Horror o ahora conocido como "Survival Horror". Solo deseé crear un juego original sin importar el género al que perteneciera, como la aventura o la acción. El nombre de Survival Horror apareció tras terminar el juego.

PSM: ¿Cuáles crees que son los ingredientes para crear una experiencia realmente tenebrosa?

SM: En mi opinión para conseguir un elemento que provoque miedo al público el secreto está en encontrar el momento justo. De esta forma el ingrediente principal está en envolver al jugador en un mundo en el que no se pueda anticipar lo que va a suceder a continuación.

PSM: ¿De donde salió la idea de Dino Crisis? ¿Qué es lo que diferencia a este juego de la serie Resident Evil?

SM: Creo que sería horrible para los jugadores tener que enfrentarse contra dinosaurios vivos en los mismos espacios cerrados de la serie Resident Evil. En Dino Crisis el jugador se sentirá dentro de un escenario vivo. Realmente mi intención desde un principio fue la de provocar al jugador en ambientes abiertos, algo que en Resident Evil no sucede, usando un motor totalmente tridimensional en el que los fondos fueran algo más que imágenes fijas.

PSM: ¿Qué nuevas opciones encontrarán los fans del Survival Horror?

SM: El terror en este juego tiene un "sabor" diferente al de Resident Evil, las trampas son de una complicación mayor y el entorno se representará a los usuarios de una manera más rápida y efectiva. Aún así el elemento que permite al jugador meterse en la acción es la posibilidad de elegir por si mismo el camino que quiere seguir, de esta forma la historia se ramificará de diferente forma.

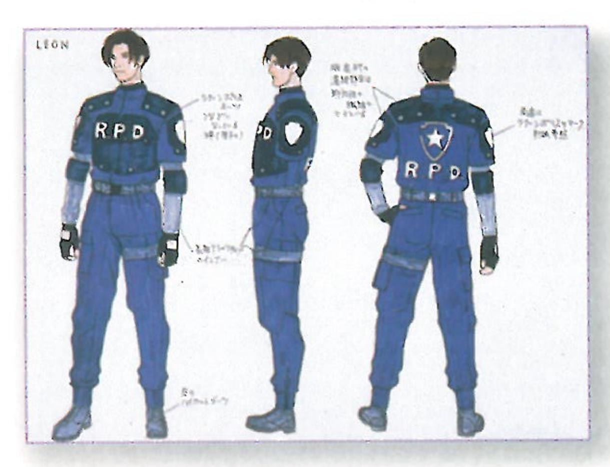
PSM: ¿Qué tipo de investigaciones realizaste sobre los dinosaurios? ¿Cuál de estos seres ha sido tu favorito?

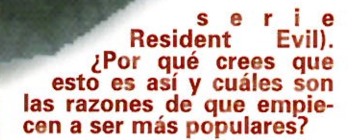
SM: Investigué mucho para poder imaginar los movimientos naturales que los dinosaurios realizarían en diferentes entornos. Personalmente el que más me gusta es el T-Rex. En cualquier caso, y dejando a la estrella de lado, hay que decir que el Pterosauro es realmente increíble.

PSM: ¿Qué tipo de personaje es Regina y como llegaste a la conclusión de usarla como el héroe principal del juego?

SM: Ella es un agente secreto de operaciones que ha recibido un duro entrenamiento en las fuerzas especiales. La decisión de llevarla al papel principal fue por la necesidad visual de llegar a un fuerte personaje femenino capaz de manejar a los incontrolables dinosaurios.

PSM: A lo largo de los años hemos visto como los personajes femeninos empiezan a imponerse en los videojuegos (incluyendo la





serie Resident Evil). ¿Por qué crees que esto es así y cuáles son las razones de que empiecen a ser más populares?

SM: Hasta donde Resident Evil llega los personajes son mitad y mitad al existir un personaje femenino y otro masculino. Personalmente creo que los personajes femeninos están siendo más populares porque: 1.- Solo tiene sentido en la medida que se ve como está funcionando el mundo hoy en día. 2.- Recibimos muchas peticiones de jugadores (ellos querían un protagonista sexy). 3.- Muchos jugadores están algo aburridos de que los héroes sean hombres al ser estos quienes han estado dominando en los últimos años de los videojuegos.

PSM: ¿Has planeado ya como podría continuar la historia para preparar futuras continuaciones?

SM: No he pensado nada al respecto de hacer una continuación.

PSM: ¿Existe alguna posibilidad que los eventos de Dino Crisis se entremezclen de alguna manera con la historia de Resident Evil?

SM: No creo que las historias lleguen nunca a cruzarse.

PSM: En el pasado Capcom colocó una demo de Resident Evil 2 con Resident Evil: Director's Cut. ¿Existe alguna posibilidad de que se ponga una demo de Resident Evil 3: Némesis con Dino Crisis?

SM: Realmente es posible que haya una demo de RE3 con Dino Crisis pero hasta el momento no puedo aseguraros nada al respecto.

PSM: El último Resident Evil (Némesis) narra la acción justo antes y después de Resident Evil 2, haciendo de este título una narración anterior y posterior al juego anterior. ¿Qué te indujo a llevar esta idea a la realidad?

SM: Bueno, para empezar, la historia que se produce entre Resident Evil y Resident Evil 2 no es lo suficientemente larga como para crear un juego separado y la segunda razón es que el final de los juegos no nos terminó de parecer suficientemente espectacular. Así es como la idea de continuar antes y después de RE2 tomó forma.

PSM: A parte de la nueva estructura que toma la historia, ¿qué otras nuevas características podemos esperar de Resident Evil 3?

SM: Hay una nueva acción llamada "Giro de 180 grados" con la que podrás girar de forma inmediata para enfrentarte a los enemigos que están a tu espalda o para girar y salir corriendo. Asimismo y dependiendo de la situación, el jugador podrá realizar acciones automáticas en situaciones clave, como agarrar a los enemigos o rodar hacia delante para esquivar un ataque enemigo. En algunos lugares tendrás varias opciones que harán que la historia se desarrolle de forma diferente según las elecciones que realices.

PSM: ¿Deja Resident Evil 3 las puertas abiertas a una posible continuación?

SM: Creo sinceramente que sí.

PSM: ¿Cómo ves el género Survival Horror en el futuro? ¿Tienes ideas para nuevas series?

SM: Creo que este género irá atrapando a más gente en la medida que los gráficos y los efectos de música/sonido se acerquen más y más unos a otros.

PSM: ¿Hasta que punto ha sido planeada la historia de Resident Evil? ¿Tienes una idea de lo que sucederá tras Resident Evil 3?

SM: Estoy empezando a pensar en ello.

PSM: Tenemos que preguntártelo - ¿Veremos un Resident Evil en la PlayStation 2?

SM: Lo siento pero hasta el momento no se ha dicho nada sobre este aspecto.

PSM: ¿Qué piensas de la nueva generación de consolas como la Dreamcast, la PlayStation 2 o la recientemente anunciada Dolphin de Nintendo?

SM: Sea como sea, los avances del hardware son totalmente inevitables. A pesar de estos avances la esencia para crear un buen juego siempre será la misma, sobretodo teniendo en cuenta que con el material que tenemos hoy en día es posible realizar cualquier tipo de título. En cualquier caso, está claro que con la nueva generación de productos con gráficos y sonido avanzados se podrá crear una representación más próxima a la realidad. En cuanto a la PlayStation 2 personalmente tengo la sensación de que sería muy interesante la introducción de programas destinados a la creación de música.

PSM: Echando un vistazo a las nuevas tecnologías, ¿qué es lo que más te llama la atención? ¿Permitirán estos sistemas crear nuevos géneros antes irrealizables?

SM: Me interesa mucho la posibilidad que nos dará para crear diferentes formas de presentación gráfica.

La otra novedad que más me llama la atención es la de poder crear juegos por red y el gran nivel de datos que podremos manejar a la vez.

PSM: ¿De que manera crees que cambiará el mundo de los videojuegos para los próximos años?

SM: Si los videojuegos pueden o no sobrevivir depende únicamente de la capacidad de los programadores para adaptarse a los nuevos y drásticos avances tecnológicos.

PSM: ¿Hasta que punto serán importantes las partidas en red para las nuevas consolas?

SM: A mi personalmente el tema me interesa, pero está claro que cada compañía mantiene sus propios métodos de mercado. Lo que está claro es que las posibilidades que ofrece este medio son muy amplias.

PSM: ¿Has tenido alguna vez que eliminar escenas de tus juegos porque pensases que son excesivamente violentas?

SM: Si, han sido muchas.

PSM: Solemos recibir cartas en las que hay gente preguntándonos sobre la posibilidad de una película basada en la serie Resident Evil...

SM: La fecha de lanzamiento de la película no ha sido determinada todavía. Creo que la película tendrá que llegar al mundo de Resident Evil de una manera mucho más amplia y exhaustiva.

PSM: ¿Qué es lo que quieres que sientan los jugado-



res cuando están usando tus juegos?

SM: Siempre varía dependiendo del juego, pero a mí personalmente me gusta que sientan ese "sabor" que solo está en mis juegos. Es algo así como el sabor de un ingrediente secreto que solo un buen chef sabe dar.

PSM: ¿Qué juegos ves como tus competidores más importantes?

SM: Los títulos de Nintendo.

PSM: ¿Qué tipo de juegos todavía no has tenido la oportunidad de crear? ¿Existe alguno?

SM: Hay muchos. Algunos de los ejemplos que tengo ahora mismo en mente son: un juego en el que puedas sentirte como una estrella de una película de acción o un juego en el que los usuarios tuvieran las mismas sensaciones que se producen al viajar a lugares nuevos.

PSM: Para finalizar, ¿puedes darnos alguna pista sobre algún juego nuevo de Capcom o algún secreto?, algo que nuestros lectores no sepan.

SM: Lo siento, pero no puedo decir mucho. Tenemos muchos títulos que se darán a conocer a lo largo de estos meses. Sed pacientes y ya veréis que sorpresas os aguardan.

PSM: Muchas gracias por tu tiempo. Os deseamos mucha suerte con Dino Crisis, Resident Evil 3 y todos los otros juegos futuros. ¿Qué nos tendrán preparado para el próximo año?



INCUBADORA

Una reseña indispensable para todo adicto a los juegos.



La mejor fuente de actualidad indispensable para estar al día sobre los lanzamientos más importantes. Lo sabrás todo; fechas reales de salida, número de jugadores y los detalles más importantes sobre aquellos juegos que no estarán disponibles hasta los próximos meses.

INDICE





LLÉVATE GRATIS LA TARJETA DEL CLUB GLOBAL GAME



La cadena europea Global Game en colaboración con MC Ediciones quiere premiar a todos los lectores de: Playstation Magazine, Playstation Power, Playstation Max, PC Format, PC Juegos y Jugadores, Top Juegos, Playstation Lo Básico, PSM y Magazine 64 con su tarjeta exclusiva Global Game Club.

¿Quien?
Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia , están abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 11 establecimientos más otras tantas aperturas para los próximos meses.

¿Por qué?
Nosotros, MC Ediciones tenemos un acuerdo comercial con Global Game para dar a nuestros lectores la tarjeta con más ventajas del mercado de los videojuegos.

¿Cómo lo hago?
Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando el cupón presente en esta misma página. También recibirán la tarjeta Global Game todos los nuevos abonados a la revista a partir del mes de Junio.
Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano. La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de sus establecimientos.

¿Para qué me sirve la tarjeta?

Pues.. para un mogollón de cosas:

Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)
Los socios del club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

Global Game Discount (Descuentos y ofertas)
Los poseedores de la tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción.

Global Game Party (Fiestas)
Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música, esto es Global Game Party.

Global Game Contest (torneos)
Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amigotes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.

Nombre: ____________________

Apellidos: ____________________

Dirección: ____________________

Población: ____________________

Código postal: __________ Provincia: __________

Fecha de nacimiento: ____________________

Telefono: ____________________

Email: ____________________

¿Cual es tu revista favorita?

____

SATURNITO	SATURNITO	SATURNITO	SATURNITO	SATURNITO

Consigue cinco Saturnitos en tus revistas favoritas, pégalos en los espacios y envia éste cupón a:

Tarjeta MC-Global Game
Global Game España
Calle Salamanca, 27
46005 Valencia



Edición Oficial Española PlayStation Magazine

Edición Oficial Española PlayStation Básico

TOP JUEGOS







PC FORMAT





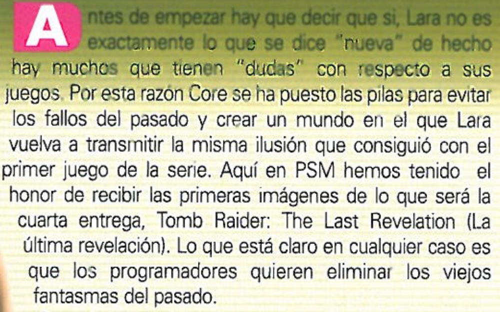
Las tiendas Global Game:

Global Game Point - Madrid 1	Calle José Abascal 16	Tel. 91.59.31.346
Global Game Point - Madrid 2	Calle Alcalá 395	Tel. 91.37.72.288
Global Game Point - Valencia 1	Calle Pizarro, 5 (Quart de Poblet)	Tel. 96.15.37.520
Global Game Store - Valencia 2	Centro Com. Gran Turia	Tel. 96.31.34.067
Global Game Point - Basauri	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. 94.44.02.922
Global Game Point - Algeciras	Urb. Villa Palma - B7 - L1	Tel. 956.65.78.90
Global Game Point - Las Palmas 1	Alameda de Colón ,1	Tel. 928.38.29.77
Global Game Point - Vitoria	Calle Basoa, 14bajo	Tel. 945.21.45.96
Global Game Point - Zaragoza	Calle Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.69
Global Game Point - Alzira	Calle Mayor Sta. Catalina 22	Tel. 96.24.55.107
Global Game Point - Madrid 3	Centro Comercial Alcalá Norte	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife 1	S.ta Cruz de Tenerife	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife 2	Orotava	Próxima apertura
Global Game Point - Denia		Próxima apertura
Global Game Point - Valladolid		Próxima apertura

Para cualquier información sobre la tarjeta llama al: 96.373.94.71

1 jugador | 1x | Distribuidor: Eidos/Proein | Desarrollador: Core | Fecha de salida: Noviembre | Tipo: Aventura

TOMB RAIDER: The last revelation



La frase más famosa de un jugador de *Tomb Raider*: "Se que necesito subir ahí arriba pero ¿Como demonios lo hago?"



Antes de empezar hay que decir que sí, Lara no es exactamente lo que se dice "nueva" de hecho hay muchos que tienen "dudas" con respecto a sus juegos. Por esta razón Core se ha puesto las pilas para evitar los fallos del pasado y crear un mundo en el que Lara vuelva a transmitir la misma ilusión que consiguió con el primer juego de la serie. Aquí en PSM hemos tenido el honor de recibir las primeras imágenes de lo que será la cuarta entrega, Tomb Raider: The Last Revelation (La última revelación). Lo que está claro en cualquier caso es que los programadores quieren eliminar los viejos fantasmas del pasado.

Para darte una idea de como de diferente va a ser el juego ve haciéndote a la idea, los tiempos de empujar grandes bloques perfectamente cuadrados y pulidos han pasado a la historia. No habrá grandes botones que pulsar o trampas sin sentido lógico. De esta manera no tendrás que correr un kilómetro para apretar un botón y dar la vuelta a continuación para acceder a la puerta que acabas de abrir. Ahora los puzzles serán más entretenidos e interactivos, pareciéndose mucho a las aventuras de Indiana Jones.

El sitema de inventario se ha modificado considerablemente, añadiéndose opciones anteriormente vistas en títulos como Resident Evil o Zelda. Así es como podremos llevar objetos para combinarlos con otros que encontremos más adelante. Por ejemplo, puedes unir la linterna a la pistola para poder apuntar a los enemigos que aparezcan en los lugares más oscuros. Otro buen ejemplo es que podremos llevar arena para nivelar algunas trampas como en la película de Indiana Jones. Aunque esta vez el truco nos servirá, por regla general, para abrir una puerta. En cualquier caso la buena noticia es que los días en los que había que buscar una llave azul durante horas y horas han pasado a la historia.

Otro gran cambio en el desarrollo de la aventura es que en vez de desarrollarse la acción en un lugar distinto cada vez, en esta ocasión Lara no se moverá de una extraña construcción en Egipto. La segunda diferencia con respecto a los anteriores Tomb Raider es que el juego no se divide en "niveles" por así decirlo, desarrollándose de manera próxima a la de un juego de aventura o una película. Por último deciros que es muy probable que podamos guardar la partida en cualquier momento sin depender de los dichosos "cristales".

El sistema de combate se ha modificado aunque por el momento no os podemos contar todos los detalles. Ahora Lara no dispondrá de un arsenal tan amplio e irreal, usando objetos que tendrán más de un uso, como sucede con la cuerda que llevará consigo. Con este objeto podremos descender a rapel por los más complicados senderos o mover objetos. Esta vez Lara no se ha dejado la cuerda de exploradora en casa amigos.

Honestamente, aquí en PSM nos sentimos muy interesados por el trabajo que está realizando Core para dejar en buen lugar esta interesante y prometedora nueva entrega.

Este tipo de estatuas míticas serán uno de los elementos más innovadores a la hora de decorar los escenarios en los que se moverá nuestra querida Lara.



Por ahora no sabemos si este será el aspecto final de Lara pero por lo que tenemos entendido será bastante mejor.



Esta es una pantalla que ilustra perfectamente como *Tomb Raider 4* nos impactará visualmente. Efecto conseguido gracias a los nuevos métodos de "skinning" con los que se necesitarán menos polígonos para dar un aspecto más real a los personajes.

Escenarios

El aspecto que más ha llamado la atención a lo largo de la serie *Tomb Raider* ha sido siempre la facilidad de los programadores para llevarnos a lugares desconocidos en los que difícilmente estaremos algún día.



Al igual que en juegos anteriores en algunas zonas la iluminación jugará un papel muy importante.



Un buen ejemplo de como se consigue mejorar el aspecto de una habitación mediante la correcta colocación de las luces.



Esta habitación se ve potenciada por la sombras que proyecta el fuego central en el techo y el suelo. Y eso que todavía el juego no está terminado.



Si te pareció divertido buscar antiguedades por las cavernas más extrañas o disparar a todo bicho viviente que nos encontremos, prepárate porqué en esta cuarta entrega los puzzles van a ser muy interesantes...



▲ No sabemos exactamente el papel que juega este personaje en la historia pero por lo visto es uno de los guardianes principales.



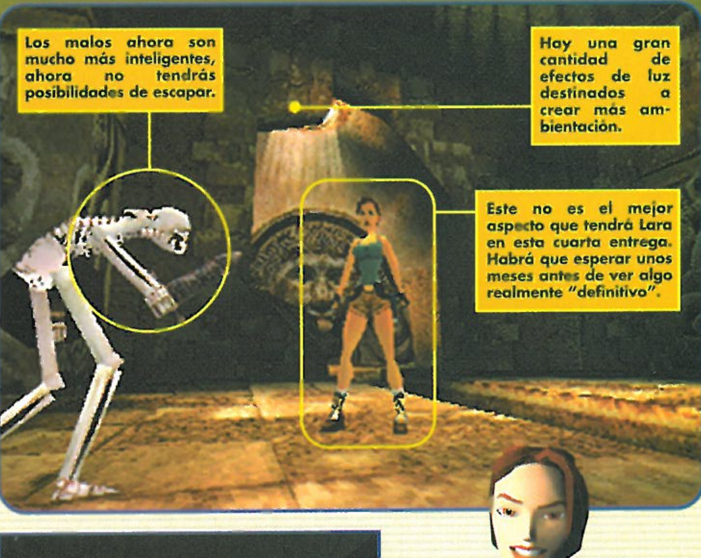
▲ Musculos tensos, pistolas listas... Lara está preparada para dar todo de si misma. Como puedes ver en las imágenes la complejidad de los escenarios es mucho mayor.



▲ Los diseñadores han profundizado en los movimientos de Lara para crear una mejor sensación de velocidad a la hora de despachar a los cientos de bichos que rondan por estas profundidades.



▲ No te asustes si ves un par de guardas egipcios en lo más profundo de las catacumbas. Prepara tus dos pistolas o sal corriendo, en cualquier caso prepárate.

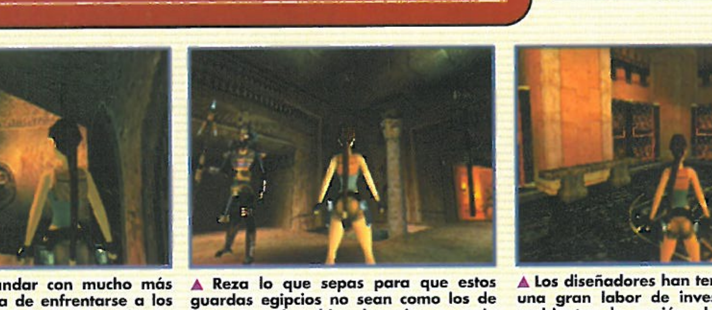


▲ No estamos muy seguros que sucede en esta pantalla pero por lo visto se trata de un nuevo ángulo de cámara...

▶ Lara está más guapa que nunca en esta aventura.

▶ Está claro, Lara siempre ha sido una gran nadadora. En esta aventura las zonas acuáticas no faltarán.





▲ Tendrás que andar con mucho más cuidado a la hora de enfrentarse a los enemigos. Son mucho más listos y harán lo posible para que caigas al vacio.

▲ Reza lo que sepas para que estos guardas egipcios no sean como los de Stargate. Abre bien los ojos o estás perdido.

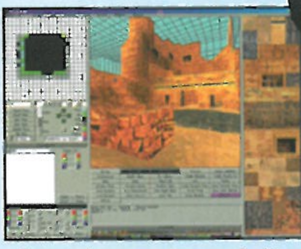


▲ Los diseñadores han tenido que hacer una gran labor de investigación para ambientar la acción de esta cuarta entrega en pleno mundo Egipcio.



Por el momento Core sigue trabajando de cerca todos los aspectos del juego. Muchos niveles están inacabados y difícilmente veréis alguna imagen de los vídeos de presentación.

▶ Este nuevo personaje se llama Jean Yves. Por ahora no tenemos ningún dato sobre el pero es muy posible que sea un amigo. ¿Y esa botella de vino?



▲ Estas imágenes pertenecen al editor de niveles que usan los programadores para hacer los escenarios.



▲ Para esta cuarta entrega los señores de Core. Lo más llamativo es que su diseño está siendo cuidado con el nuevo sistema de "soft skin".

1 jugador | 1x CD | Distribuidor Virgin | Desarrollador Capcom | Fecha de salida Noviembre | Tipo Supervivencia

Dino Crisis

Capcom se prepara para el fin del milenio

Cada vez falta menos para que podamos disfrutar de una versión 100% Europea de Dino Crisis. A pesar de ello y gracias a la versión japonesa del producto hemos podido saborear lo que será uno de los grandes lanzamientos del año, ¿o deberíamos decir "del milenio?

Capcom en esta última aventura ha puesto toda la carne en el asador para mostrarnos su última creación: la mujer perfecta. Puede empuñar un rifle de asalto mientras patea el cráneo de algún que otro dinosaurio despistado, y todo ello sin despeinarse. ¿Estará en peligro James Bond?

Regina forma parte de un equipo altamente preparado para todo tipo de operaciones encubiertas, con lo cual podemos asumir que ha obtenido el entrenamiento genérico de todo espía profesional.

La acción comienza cuando este pequeño grupo de soldados llega a Ibis para rescatar a uno de los científicos más eminentes en el campo de la energía.

El video de introducción supera en muchos aspectos todo lo que habíamos visto en los anteriores capítulos de la serie Resident Evil, con la peculiaridad de funcionar de igual manera al comenzar la acción justo al final del vídeo. De esta forma Capcom consigue mantener la misma sensación que muchos tuvimos al ver Jurassic Park por primera vez a lo largo de todo el juego.

Gracias a las mejoras realizadas en el motor gráfico gozaremos de múltiples ángulos de cámara móviles que servirán para aumentar los niveles de adrenalina por metro cuadrado. Nunca sabremos desde donde nos van a atacar o donde están los enemigos hasta que no los tengamos a un par de metros. De igual manera y para aumentar la sensación de realismo, los diseñadores han trabajado muy duro para recrear un complejo científico con todos y cada uno de los detalles reales que podríamos encontrar en cualquier local. Desde una máquina de refrescos hasta una papelera o un cenicero. De igual modo los personajes han sido cuidados hasta el más mínimo detalle, todo en favor del realismo.

Otra novedad importante es que podremos hacer uso del entorno para evitar ser atrapados por los dinosaurios, gracias a los muros laser o las puertas de seguridad para aplastarlos o evitar que nos atrapen.

Otra de las grandes novedades en el género es que el camino para resolver los enigmas variará dependiendo de las decisiones que tomemos en algunos momentos clave. Pero lo más increíble amigos es que Capcom va a sacar dos juegazos en el mismo año, primero Dino Crisis y después Resident Evil: Némesis. Bravo por Capcom.

▶ Primer dino-mandamiento: No ponerte a menos de un metro de un dinosaurio si no tienes una escopeta.

▲ Cuando el gran T-Rex se deje ver sabrás (por el latido de tu corazón) que es el momento de salir petando.

Es siempre mejor correr que enfrentarse a los dinosaurios.

Los dinosaurios están increíblemente realizados. Saltan, retroceden y atacan con más versatilidad que una navaja suiza.

Los Raptores son el enemigo más común. Sólo te enfretarás al T-Rex en algunas escenas especiales.

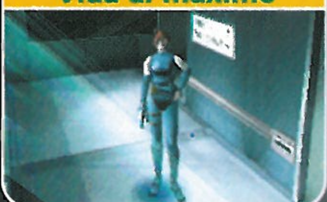
Si te hacen caer no podrás acceder al menú de inventario hasta que te las arregles para ponerte en pie.



El nivel de Daño

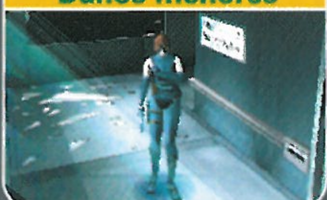
Al no existir ninguna barra que indique tu energía restante (ni en la pantalla ni en el menú de inventario) deberás percibir el estado de salud de la protagonista observando su estado físico. Esta será la única forma de determinar si necesitas o no usar un botiquín de emergencia o no. Si observas que empieza a perder sangre usa un botiquín azul o naranja para detener la hemorragia.

Vida al máximo



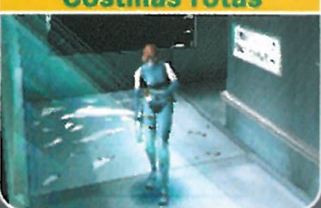
▲ Este es el aspecto que desearás que mantenga Regina a lo largo de la aventura. Repleta de energía y lista para patear el trasero de un dinosaurio.

Daños menores



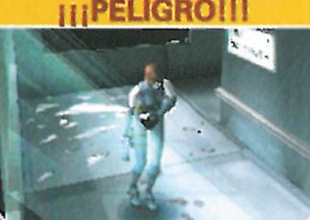
▲ Si te dan un golpe con la cola o te caes es posible que te disloques el hombro. Correr te costará un poco pero sobrevivirás.

Costillas rotas



▲ Recibe algún tipo de golpe adicional o una mordedura inesperada y verás lo que es sufrir. Con las costillas así no podrás huir de un segundo ataque.

¡¡¡PELIGRO!!!



▲ Agárrate de los pelos y empieza a llorar. Si no encuentras un botiquín naranja estás muerta. Eso rojo es tu sangre, en uno minutos estarás desangrada.

Sangre a-go-go

No hace falta ver estas imágenes para darse cuenta que este título está destinado a un público capaz de ver como parten en dos a un tío sin necesitar una bolsa de papel para echar la pota. Los amantes del género van a pasarlo como enanos con esta obra maestra de Capcom.



▲ Este tipo no va a poder saludar en los actos públicos. ¿Se habrán ido sus brazos de vacaciones?



▲ A esto se le puede llamar un señor arañazo. Un poco de mercromina y como nuevo...



▲ Vaya, otro humano en pedacitos. Seguro que no habrá tenido oportunidad de salir "por patas".



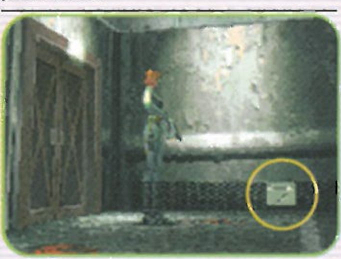
▲ Este dinosaurio va a pagar por todo lo que han hecho sus colegas. Como podrás ver el nivel de detalle supera todo lo visto anteriormente.



▲ Las pantallas que aparecen cuando mueres son tan variadas que a veces dejarás morir a la protagonista sólo para poder verlas.



▲ Esta enfermería tiene muchos objetos útiles. Investiga la habitación a fondo y no olvides mirar en los cajones.



▲ Algunos objetos están representados como si fueran una caja de munición.



▲ Desgraciadamente la línea telefónica está tan muerta como los científicos del edificio.





▲ Este científico no ha tenido mucha suerte. Mira en sus bolsillos, ahora que nadie mira...



▲ Una vez hayas encontrado este ascensor podrás acceder a los niveles inferiores.

▶ Es sorprendente la facilidad con la que Capcom ha podido recrear un edificio tridimensional con todos y cada uno de los detalles del mundo real. ¿Alguien quiere una CocaCola?

▲ En algunos lugares encontrarás mapas gracias a los que podrás encontrar aquella habitación que tanto desabas. En general los mapas te mostrarán lugares a los que no sabías que se podía acceder.



▲ En la pantalla de inventario podrás averiguar para que sirven los objetos que has recogido, usar botiquines curativos, ver tu posición en el mapa o mezclar objetos para mejorar tus armas.



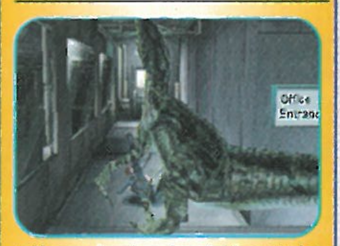
Aquí tienes un primer plano de Regina junto al líder del grupo, Gale, discutiendo los pormenores de la misión. Lo bueno de la beta que hemos tenido oportunidad de probar es que las voces estaban en inglés. Te aseguramos que la historia del juego es ALUCINANTE.

No seas su cena

Tendrás que comprender que un Dinosaurio no es como un gato casero. Si tiene hambre cogerá un brazo y se servirá él solito.



▲ Si un velocirraptor te agarra muévete hasta que te suelte de sus afilados dientes o pensará que eres un "lollito de plimavela."



▲ Si caes al suelo pulsa rápidamente los botones y con algo de suerte le soltarás una patada en los morros.



▲ En más de una ocasión se te caerá el arma ante la embestida de un dinosaurio, accede al menú y elige otra o prepárate para perder la vida luchando mano a mano con un animal con milles de años de experiencia en la caza.

Velocirraptores

Estos animalitos están entrenados para atacar en los momentos más inoportunos. Tras comerse a todos los científicos y eliminar a los guardias, estos velocirraptores te han catalogado como la mejor opción para tener una buena merienda. No descansarán, son muy duros de matar y muchos de ellos te seguirán tras romper las puertas que se encuentren a su paso. Puedes huir pero no esconderte.



▲ Procura no enfrentarte cara a cara con ellos o saltarán a tu yugular a la mínima oportunidad. Recuerda vigilar el tambor de tu pistola o no podrás escapar con vida.



▲ Para no gastar munición inútilmente te recomendamos que elimines a tus enemigos desde zonas en las que no te puedan atacar. Usar el L2 para dar un giro de 180 grados es la mejor opción si quieres enfrentarte cara a cara con estos animalitos. No te pongas a su espalda o te tirarán al suelo con la cola.



▲ Si ves que no hay otra salida que la lucha intenta usar el arma más potente que tengas en tu inventario. Evita que se acerquen demasiado y vigila la retaguardia. Y por último, si caen al suelo sigue disparando hasta que salga un charco de sangre o te llevarás una sorpresa muy desagradable.

Un T-Rex en la ciudad

Te presentamos al peor y más temido de los dinosaurios. Ante todos ustedes el flamante Tirannosaurus Rex, T-Rex para los amigos. Procura mantenerte alejado de su brillante dentadura y puede que algún día Regina se lo cuente a tus nietos.



▲ Esta es una de las escenas más tardías en el juego. Lo más increíble es ver como tiembla el Dual Shock a cada paso de nuestro amigo T-Rex.



▲ Con escenas como estas seguro que más de uno ha pensado poner un cartel alertando a los usuarios con problemas de tensión. "No apto para cardíacos".



▲ Prepara el mejor de tus rifles, los dardos más venenosos y mantén la sangre fría. Tienes una sola oportunidad ¿no tendrás miedo verdad?



▲ Regina se mantiene en contacto con los demás compañeros de asalto gracias a la radio portátil que lleva en la muñeca.



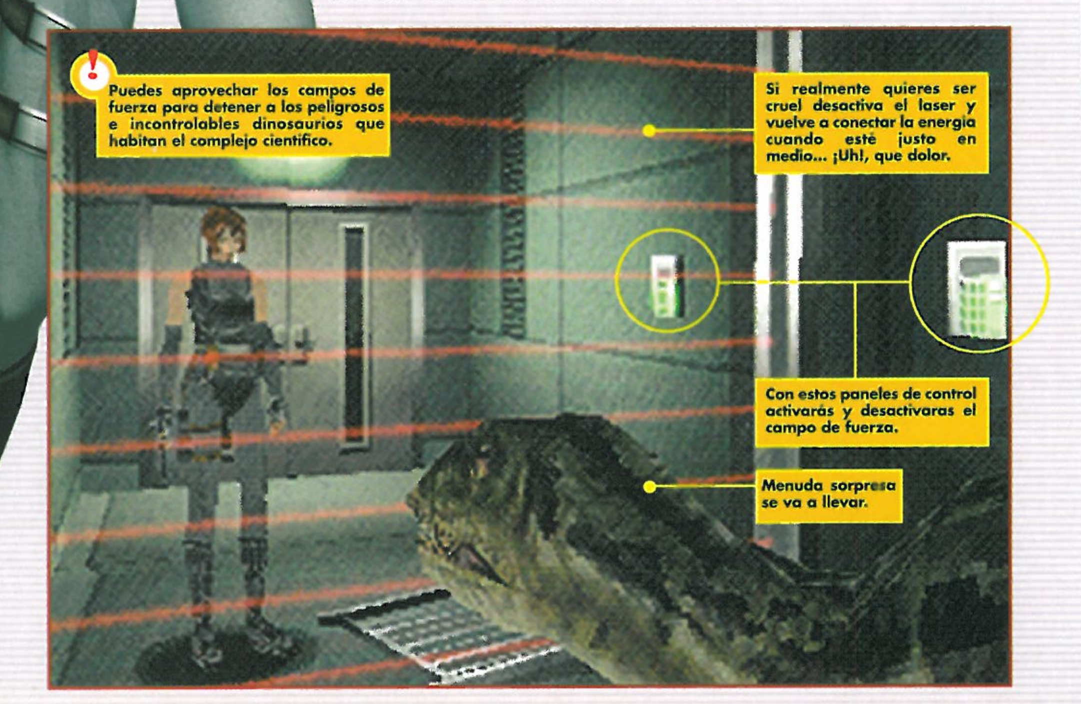
▲ La acción nos trasladará a lugares donde no ha entrado ni un rayo de luz. Mucho cuidado con las sorpresas en la oscuridad.



▲ Luchar con dos velociraptores a la vez es como hacer puenting sin cuerda. Tendrás suerte si no te quedas sin balas antes de sentir sus cálidas y húmedas dentaduras.



▲ Las pantallas de carga son mucho más rápidas que las de los últimos Resident Evil. Regina abre la puerta, ¿qué habrá al otro lado?





Un principio digno de Spielberg

A medida que este tipo de títulos va creando escuela en los equipos de desarrollo de Capcom empezamos a disfrutar de nuevas y refrescantes formas de introducirnos en la acción. De esta forma tanto los vídeos como los ángulos de cámara han sido cuidados al máximo con el fin de crear el ambiente necesario como para que el jugador se sienta dentro de una película de acción.



▲ Lluvia, tormenta, oscuridad. De pronto el zumbido de un helicóptero nos despierta. La misión comienza.



▲ La cámara nos sitúa en el interior del vehículo. Están todos los miembros del equipo, incluyendo a Regina. El paracaídas está listo...



▲ Gracias al dominio de las cámaras los grafistas han conseguido recrear la acción hasta en el más mínimo detalle. Nuestro objetivo está ahí abajo.



▲ En la zona de llegada solo hay tres de los cuatro soldados. Por lo visto nadie sospecha que Cooper pueda estar en peligro.

▲ Cooper está perdido, no encuentra a ninguno de sus compañeros, aún así... No está solo. El suelo vibra, la adrenalina empieza a fluir. Como habrás adivinado es un Tirannosaurus Rex...



▲ Aquí tenemos los últimos momentos de Cooper sobre la faz de la tierra. Por lo visto ahora forma parte de un enorme, feroz y maloliente T-Rex.

Otro tipo de muerte

Estas bestias aladas te atacarán desde los cielos. Primero te dejarán inconsciente para trincharte con sus garras y lanzarte al primer abismo que encuentren. Podrás escapar de sus zarpas anticipándote a sus movimientos, vigila la sombra que proyectan y no mires atrás.



▲ Si un Pterodáctilo clava sus garras en tus hombros hazte a la idea, eres su desayuno.



▲ Para escapar, la única opción es luchar sin parar hasta que suelte su presa. No te desesperes y pulsa los botones.



▲ Si el Pterodáctilo no intenta agarrarte se lanzará en picado para atravesar tu débil y frágil cuerpo. Vigila su sombra.



◀ La misión de Regina llevará a esta mujer a sitios en los que ninguna mujer había estado antes...

▲ No todas las puerdas se pueden abrir, muchas de ellas necesitan tarjetas de Identificación. Búscalas y abre las puertas.



▲ Seguro que no hay mejor aperitivo que un humano bien mordisqueado.

Pequeñines no gracias

No te preocupes demasiado de estos animalitos a menos que veas más de uno. Son los "Procompsognathus" o "Compis", saldrán de cualquier sistema de ventilación del complejo. No gastes balas en ellos ya que según los mates irán apareciendo más de estos pequeños plastas. La única salida si nos vemos en apuros será usar la escopeta, no quedará ni uno.



▲ La primera vez que te tropieces con los "Compis" los verás alimentándose de los restos de un Velocirraptor.



▲ ... si averiguan lo sabrosa que estás te verás en graves aprietos. Eliminar a uno es fácil pero ¿podrás con veinte?



▲ Si sales corriendo no tendrás muchos problemas para darles esquinazo.

Solucionando Puzzles

Al principio el nivel de dificultad de los puzzles no es demasiado complejo aunque, como es evidente, irá aumentando según avancemos. Lo más interesante es que Capcom ha intentado crear puzzles en los que la lógica sea la clave, ya no dependeremos del azar para resolverlos.



▲ Este es el primer puzzle del juego. Nuestro objetivo consiste en activar el generador principal haciendo uso de unas palancas de colores.



▲ Habrá que intercambiar estos conectores hasta que estén ordenados como se indica en la pared contigua. Giralos y cuando estés listo activa la palanca principal.



▲ Este puzzle es algo más complejo. La idea consiste en alinear una serie de tuberías.



▲ Cada generador se enciende al conectar sus respectivas tuberías.



▲ Como podrás observar no te va a resultar nada fácil hacer que estas tres tuberías encajen sin tropezar unas con otras. El que lo consiga a la primera podrá presentarte a las oposiciones de fontanero.



▲ Todos los elementos del escenario son interactivos. Si hay una escalera significa que puedes subir.



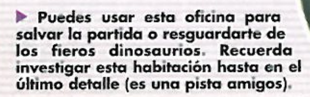
▲ La primera impresión al ver como salta el primer dinosaurio no se cura fácilmente.



▲ Hay multitud de cajas que podremos empujar para descubrir objetos ocultos. Ni te imaginas las sorpresas que puedes encontrar.



▲ Busca en todos los rincones para encontrar objetos ocultos o material anestésico.



▶ Puedes usar esta oficina para salvar la partida o resguardarte de los fieros dinosaurios. Recuerda investigar esta habitación hasta en el último detalle (es una pista amigos).

¡Peligro!

En algunas ocasiones recibiremos un mensaje de alerta en la parte inferior de la pantalla con la palabra "DANGER" (peligro). Cuando esto suceda tendrás que aferrarte al mando y apretar el círculo a toda velocidad para escapar del peligro que acecha tu vida.



▶ Mucho tendrás que avanzar para llegar a esta colina. Empieza a pulsar los botones o caerás sin remedio y tu y yo sabemos que eso no es bueno. ¿Verdad? ¡Aprieta los botones¡



▲ Mala señal. Como podrás observar es tu cabeza lo que está entre las fauces del dinosaurio. Más te vale que empieces a pulsar los botones como un loco.



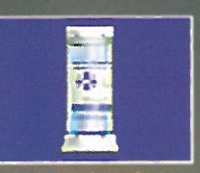
▲ Os presentamos a nuestro amigo el Pterodáctilo y si, lo has adivinado, o pulsas los botones a toda velocidad o este simpático bicho te devora.

Las mezclas

A medida que vayas explorando el complejo científico empezarás a hallar objetos de diversa utilidad como armas, llaves, pistas, medicamentos, dardos tranquilizantes... De igual modo encontraremos utensilios con los que mejorar nuestras armas que generalmente consisten en pequeñas drogas con efectos curativos o dañinos. La forma más fácil de encontrar estos objetos es explorando detrás de un armario o mirando debajo de una mesa. Explorar una habitación siempre es una gran idea. Esta es la lista de materiales que podrás usar para conseguir otros nuevos. Así conseguirás dardos asesinos o medicamentos altamente curativos.



▲ El tubo verde tiene propiedades curativas.



▲ El azul produce efectos anestésicos.



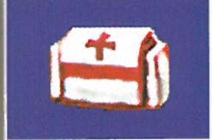
▲ El naranja puede aumentar tu fuerza.



▲ Los botiquines amarillos contienen medicinas curativas.



▲ El azul detiene las hemorragias. Ten por seguro que vas a sangrar mucho...



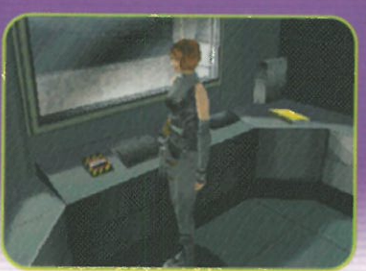
▲ El naranja te curará y dentedrá las hemorragias. Procura guardar uno.

Puedes mezclar varios objetos en la pantalla de "Mix" de la consola principal. Por ejemplo si usas dos botiquines de color amarillo crearás uno de color azúl que podrás usar para detener las hemorragias. Ahora si usas ese nuevo botiquín azul con otro de color amarillo conseguirás un botiquín de color naranja con grandes poderes curativos y cuya doble función es la de detener cualquier tipo de hemorragia. Lo que seguro que no habíais imaginado es que si potenciais estos botiquines naranjas con otros podréis obtener una medicina especial con la capacidad de devolverte la vida. Así es como obtendrás una "especie" de crédito extra.

Los materiales anestésicos funcionan de igual manera, así al mezclar varios tubos podréis crear dardos tranquilizantes para eliminar a los dinosaurios mucho antes. Dominar este menú será de vital importancia.



▲ Si potenciamos los dardos al máximo podremos eliminar a un T-Rex de un tiro. Increíble ¿no?



▲ Desde esta pequeña habitación se controla la antena, por el momento no funcionará. No te preocupes, más tarde deberás volver para pedir ayuda al exterior.

▼ Algunos Velocirraptores esperarán a que te acerques a las salidas para atacarte. Será mejor que estés preparado para salir corriendo o formarás parte del nutritivo desayuno de un dinosaurio.



Discos Llave DDK

A lo largo de la aventura nos toparemos con zonas altamente complejas a las que solo se puede acceder usando los discos-llave DDK. Su función es realmente simple al tratarse de palabras clave que se conjuntan. Para que lo entendáis, cada disco llave contiene una palabra que se descubre al unir ambos códigos. De esta forma una vez hayamos encontrado ambas llaves podremos acceder a una consola de entrada en la que veremos nuestro código y la llave DDK. Ahora solo nos quedará hacer una pequeña "resta" al código teniendo en cuenta las letras de la llave. Los problemas aumentarán más adelante cuando encontremos códigos con líneas múltiples.

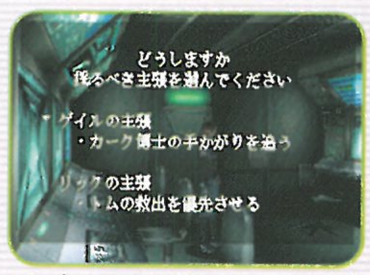
código: oxpyezn
llave: xyz
solución: open

▶ Al principio si solo disponemos del código principal podremos resolver el enigma al tratarse de palabras simples.





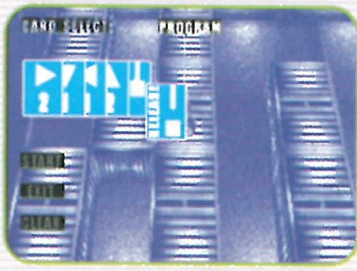
▲ Una de las habitaciones más grandes y "tranquilas" del complejo. Busca bien y encontrarás muchos objetos capaces de tumbar a un T-Rex... ¿Será el jefe final?



▲ En algunas zonas del juego tendremos que tomar decisiones muy importantes que decidirán el transcurso de la aventura. De esta forma podremos jugar una y otra vez descubriendo nuevas habitaciones y enigmas que habíamos pasado de largo.



▲ Podremos subir a los conductos de ventilación para evitar las zonas bloqueadas por las barreras de seguridad.



▲ En esta zona deberemos programar una máquina de transporte para eliminar los obstáculos del camino.



▲ Los diálogos juegan un papel muy importante en el desarrollo de la historia. Prepárate para resolver los enigmas que se ocultan en Dino Crisis.



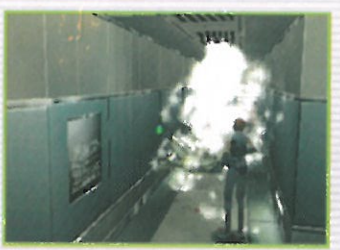
▲ En la parte trasera del armario encontrarás una caja fuerte con una pieza para ampliar la capacidad de tu escopeta. Hay muchos lugares como estos pero es difícil encontrarlos.



▲ La ventaja de usar los conductos de ventilación reside en que los dinosaurios no son capaces de acceder a el. Por fin tendrás unos momentos de tranquilidad.



▲ Esto es a lo que nos referimos cuando hablamos de "detalle" gráfico. A esta oficina no le falta nada. Seguro que podemos encontrar hasta un Postit.



▲ En muchas ocasiones deberemos usar el entorno para evitar a los enemigos. Activando las tuberías de vapor detendremos a los Velocirraptores .



▲ Observa este mapa y obtendrás información suficiente como para completar el mapa del menú de opciones. El gris indica las habitaciones visitadas.

Cajas de emergencia

Las cajas de colores que podremos encontrar en las paredes tienen una función muy parecida a los cofres de Resident Evil. En ellas podremos coger o dejar objetos que no nos sean de utilidad. Estas cajas de Emergencia contienen utensilios de gran ayuda, pero para poder acceder a ellos necesitaremos una llave especial que generalmente se encuentra cerca de la caja que necesitamos abrir. La primera caja que encontraremos (de color amarillo) está cerca de la habitación de control). Algunas necesitarán dos o más llaves para ser abiertas. Preparate para sufrir porque acceder o no a estas cajas puede significar la diferencia entre vivir o morir.



▲ Rojas Estas cajas de socorro contienen armas, dardos tranquilizantes y otros materiales ofensivos.



▲ Verdes Aquí obtendremos varios objetos curativos. Créenos si te decimos que los vas a necesitar.



▲ Amarillas Contiene materiales curativos y ofensivos. Es como un gran supermercado pero pequeño.

RESIDENT EVIL 3: Némesis

El terror ha vuelto a las calles...

En el anterior número os hicimos un pequeño avance de lo que será RE3, ahora este mes y debido a que sabemos perfectamente que muchos de vosotros no podéis vivir sin nuevos datos sobre una de las series de terror que más ha impactado en el mundo de los videojuegos desde que se inventó el primer mata marcianos, hemos decidido mostraros las imágenes de la versión jugable que nos ha proporcionado Capcom.
Hemos pasado horas y horas probando lo que es una de las aventuras que más impresionados nos ha dejado. Así que abrid bien los ojos y leed con atención los detalles que os mostramos de cada una de las partes de esta beta tan jugosa.



◄ Los muertos vivientes han vuelto más malos y duros de eliminar que nunca.

▼ Todos los detalles han sido mejorados para dar una sensación más real y tenebrosa. Es fantástico ver como las compañías aprovechan al máximo la capacidad de la PlayStation.



▲ No esperéis un juego para niños, RE3 será tan sangriento o más que sus predecesores. Los muertos se apilarán en cada esquina de la solitaria Raccoon City.



▲ Aquí tenéis lo que será el menú de inventario. Como podéis ver Capcom ha decidido mantener el mismo sistema que en los anteriores RE para no crear confusión.



▲ Deberemos mantener un número máximo de objetos deshaciéndonos de los que no sean de utilidad. Recuerda, usa los baúles para guardar los objetos sobrantes.



▲ Jill tendrá que mantener las distancias entre los zombies ahora que se mueven más rápido que antes. Mucho cuidado con quedar atrapado.

Sucesos extraños

El verdadero secreto del éxito de las series *Resident Evil* radica en la gran variedad de sucesos inesperados que nos asaltan de forma repentina y salvaje. Es fantástico ver como se las ingenian los programadores para seleccionar aquellos momentos en los que la tensión ha desaparedido porque pensamos (gran fallo) que nuestra vida no corre peligro.



▲ Mantente preparado para la acción. Nunca sabes donde puede surgir un nuevo peligro. Ver salir un perro de entre las llamas hará que más de un jugador grite como una niña pequeña.



▲ Las sorpresas vienen en paquetes muy grandes. Vaya... Un coche de policía con la puerta abierta. Vamos a mirar dentro... Ahhhhhh... ¡Un zombie!, saca la pistola y cóselo a tiros.



▲ Justo cuando pensabas eliminar a este zombie dormido hacen aparición en escena sus hermanos desde la parte trasera de la basura. Estás rodeado, grita, corre o empieza a patalear.

Conoce tu Némesis

El primer momento de verdadero miedo en el juego es cuando nos enfrentamos contra Némesis. Todo parece tranquilo hasta que esta enorme masa de pútridos músculos rompe la ventana y se lanza en nuestra búsqueda. La adrenalina se dispara y salimos corriendo, nuestra vida está en juego.



▲ Todo va sobre ruedas. Tienes un montón de hierbas curativas y has despachado a todos los zombis que merodeaban la comisaría. ¿No te parece que está resultando todo "demasiado fácil"?



▲ De repente todo cambia. Sin previo aviso Némesis atraviesa una ventana y se lanza a por nosotros sin ninguna clase de piedad. Al recibir el primer impacto hemos perdido la mitad de nuestra vida.



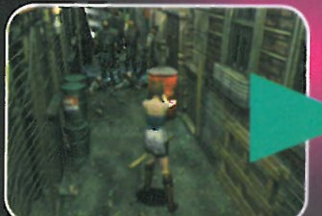
▲ En un intento desesperado sales corriendo a toda velocidad buscando una escapatoria. Al llegar al final del corredor chocas con una pared, está cerrada. ¿Qué harás? ¿Gritar? ¿Volverte loco? ¿Rezar?



▲ Seguramente la única opción que te queda es intentar darle esquinazo y ponerte a su espalda para descargar tu pistola sobre el. Por cierto Jill, ¿qué tiempo hace por ahí arriba?

Usa el entorno

Hay muchos elementos del escenario con los que podremos interactuar. Estos objetos suelen encontrarse "desplazados" del fondo. Como puedes observar en las imágenes tuya es la elección de usarlos o volarlos por los aires



▲ Este tipo de situaciones son las que harán que se nos disparen las pulsaciones por minuto. Nueve zombis contra una pobre e indefensa mujer, es injusto. ¿Qué será ese barril rojo?...



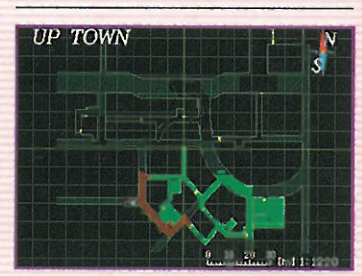
▲ Y si probamos dispararle... ¡¡BOOM!! ¡Toma ya!, así me gusta. Nueve zombis malolientes por el precio de un barril con productos altamente inflamables. JILL - 1 ZOMBIS - 0



▲ No es justo, vienen de tres en tres. Tras eliminar al primero el segundo se te tira al cuello y el tercero te usa de aperitivo... Seguro que más de uno acabará cantando como Michael Jackson en "¡Thriller!". Saca el sombrero y preráte.

▶ Tras cruzar esta puerta al empezar el juego percibes claramente que tu vida corre mucho peligro. Los zombis saldrán a tu paso. Seguro que nadie les ha dado de comer en días... ¡A correr!





▲ Al igual que en los anteriores títulos RE tendrás que encontrar los mapas para hacerte una idea completa. La ciudad es grande y si no tienes cuidado te perderás o servirás de cena a algún zombie...

▶ Por primera vez los zombies podrán bajar o subir las escaleras para atacarte. Tendremos que estar muy atentos en todo momento para no caer en sus garras.

▲ El sistema de almacenamiento mediante arcones y la forma de guardar partidas mediante máquinas de escribir se han mantenido en la secuela.

▲ Puedes usar el ordenador de la Estación de Policía para conseguir información muy importante. Por desgracia necesitarás una serie de claves y números para acceder al sistema.



▲ Los escenarios han sido cuidados al máximo para dar mayor sensación de claustrofobia. En este almacén habrá que investigar en todos y cada uno de los rincones para conseguir nuevas pistas.

La policía de Raccoon

Resident Evil 3 está localizado en las inmediaciones de RE2, por esa razón siempre nos vendrá la sensación de "¿No he estado aquí antes?". La zona que todos reconoceréis es el departamento de policía de Raccoon City. Al haber sido limpiado de zombis en RE2 el lugar está bastante "tranquilo".



▲ Esta entrada principal estaba cerrada en RE2. ¿Será por la cantidad de zombis que había? Sin duda tendremos que investigar.



▲ El lugar está prácticamente igual que en RE2. Algunas habitaciones están cerradas, habrá que buscar otros caminos.

Combinar es la clave

Muchos de loz puzzles de *RE3* necesitan de la combinación de varios objetos para crear uno nuevo que cumpla una misión específica. Por esa razón deberemos realizar acciones como esta que os mostramos en las imágenes que podéis ver a continuación.



▲ Después de encontrar el mechero y la gasolina para mecheros puedes usar la opción de combinar para hacer que el mechero funcione. Ahora al encontrar una puerta que está cerrada con cuerdos podrás quemarlas y abrir la puerta.

1 jugador 1x

Distribuidor Sony
Desarrollador Naughty Dog

Fecha de salida Noviembre
Tipo Carreras

Octubre 1999

CTR:

¿Qué sería de nosotros sin otro juego en el que disfrutar de la compañía de nuestro colega Crash? Preparaos porque este CTR va a ser una verdadera pasada.

Posiblemente el mejor juego multijugador de PlayStation.

Está claro que los programadores de Naughty Dog no han inventado los juegos de carreras con mascotas. De hecho los primeros en introducir este género fueron *Mario Kart* y *Diddy Kong Racing*. En cualquier caso, la gran Naughty, ha tomado la determinación de crear su propio y único juego de karts. Y para ser sinceros con todos vosotros, y tras haber pasado un par de días con la copia beta del juego tenemos que admitir que *CTR* no solo tiene posibilidades de ser mejor que sus predecesores, sino que seguramente sea el primero en sobrepasarlos con una amplia ventaja.

Aquí tienes los datos que ya habrás supuesto: personajes de la serie Crash (14 en total). Tendremos el honor de correr con nuestros karts en pistas llenas de colorido (18 en total para ser exactos) que están basadas en los niveles que ya vimos en Crash Bandicoot 1, 2 y 3. En estas carreras nuestro objetivo será alcanzar el máximo de velocidad dejando atrás a nuestros competidores mediante el uso de algunas opciones tan interesantes como los turbos, los cuales se consiguen recogiendo las bombonas o: 1) derrapando. Si ajustas los movimientos podrás conseguir hasta tres impulsos a la vez. 2) Saltando, cuanto mayor sean tus saltos con mayor potencia saldrás despedido al tocar el suelo. De esta forma un verdadero CTR sabrá apañarselas para mantenerse con los turbos el mayor tiempo posible.

Otra de las características que llaman la atención en CTR es el número de opciones disponibles. De esta forma encontramos el modo Grand Prix, Time Trial o el modo Aventura en el que podrás potenciar tu kart y seguir una historia. Todo ello sin olvidar uno de los modos más divertidos, el modo Batalla para el cual lo mejor es disponer de un multitap y cuatro personas dispuestas a dejarse la piel en el campo de batalla. Cada zona se puede ajustar poniendo los potenciadores que queramos o ajustar las parejas para luchar por equipos.

Está claro, CTR va a ser uno de los juegos de karts más divertidos de la historia, sobre todo por lo bien que aprovechan el hardware al no existir bajones de velocidad ni apariciones repentinas del fondo. Estamos ante una auténtica pasada de juego. Señores de Naughty Dog bravo, sí señor.



Todas las pistas están basadas en escenarios en los que Crash ya estuvo en juegos anteriores. Cada nivel tiene sus propias complicaciones.



Muchas pistas no son de gran dificultad. El problema consiste en evitar los obstáculos y aprovechar los turbos del suelo.



Al igual que en Crash 3 conseguirás premios al hacer los mejores tiempos en el modo Time Trial.







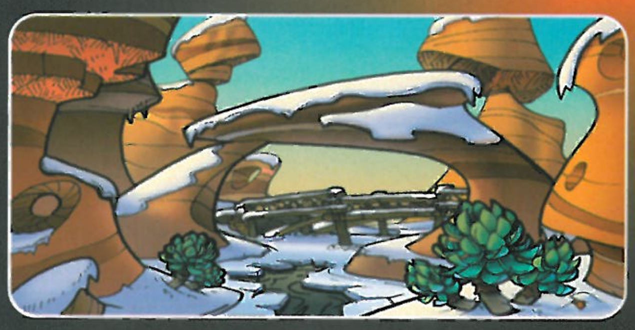
Estos son bocetos de algunas de las pistas. Hay un total de 16 (más dos ocultas), todas ellas están basadas en los fondos llenos de encanto que han hecho famoso a nuestro querido marsupial. Lo que está claro es que Naughty Dog está realizando un trabajo espectacular con este CTR.



▲ ¿Qué puede ser mejor que unas vacaciones en la playa a bordo de un bólido de carreras?



▲ Esta pista es la que más se aproxima a una pista de carreras tradicional. Un trabajo magnífico lleno de color.



▲ Nieve... ¿en el desierto? Una locura típica de Naughty Dog. Pobre coyote ahora encima de no pillar al correcaminos se estará calando de frío.



▲ Un paseo subacático para bajar los calores del desierto. Mucho cuidado con los tiburones Crash. ¿A que se parece a los túneles de Final Fantasy?









▲ El trabajo realizado con *Crash Team Racing* puede dejar pegados al asiento hasta cuatro jugadores a la vez en una partida en la que... solo puede quedar uno.



▲ Aquí tenemos a todos los personajes que han aparecido en la serie. Desde Crash a Coco pasando por todos los jefes malos.



▲ La velocidad gráfica no desciende lo más mínimo con dos jugadores. Lo que más nos ha llamado la atención es que el fondo no aparece de golpe.



Mira atentamente el icono de las frutas porque al llegar a 10 todos los objetos tendrán más potencia de la normal.

Al contrario que otros juegos de carreras aquí donde hay un precipicio nuestro coche se caerá de forma irremediable. ¡Cuidado que vienen curvas!



No sería un juego de Crash si no hubiera cientos de cajas llenos de manzanas y sorpresas.



Al igual que en otros juegos de carreras al acelerar en el momento justo nuestro coche saldrá con mucha más velocidad de la nomal.

El arsenal de Crash

A lo largo de la pista podremos encontrar cajas con un ? en las que encontraremos armas y potenciadores con los que hacer que nuestros perseguidores salgan volando por los aires. En estas imágenes puedes observar algunas de las más interesantes:



Las armas están ocultas dentro de estas cajas, rompe una y te aparecerá un icono en la parte superior en el que las armas pasarán de forma aleatoria.



Este es un misil autodirigido que busca y ataca al que vaya el primera posición. Procura mirar en que lugar estás tú antes de lanzarlo.



Mucho cuidado con los misiles y barriles teledirigidos que se lanzan entre ellos, más de uno te lo comerás tú.

Cuestión de Turbos colega

Controlar los turbos puede ser la diferencia entre quedar el primero o el último. Para conseguirlos hay muchas maneras. Aquí tienes algunas para conseguirlos. Solo así te asegurarás la victoria.



▲ Esas flechas a lo Wipeout nos darán un impulso adicional con el que haremos que nuestros perseguidores muerdan el polvo.



▲ ¡Por los aires! Cuanto más tiempo te mantengas ahí, más turbo obtendrás al tocar el suelo.



▲ Como podrás observar hay una gran diferencia entre llevar o no el turbo. Prueba ajustar la explosión del motor con la luz verde de salida y verás...



ACCIÓN Por los Cuatro Costados

El modo un jugador es ya suficientemente bueno como para comprar el juego. Pero Naughty Dog no está dispuesta a crear un título en el que varios jugadores no se lo puedan pasar bien. Por esta razón tendremos los modos multijugador, con hasta cuatro personas a la vez o el modo batalla. La diversión está servida.



▲ Esta imagen pertenece al modo Batalla con dos jugadores. Hay montones de objetos con los que hacer que tu enemigo salte por los aires.



▲ Así es como este modo toma verdadero significado. Cuatro personas intentando destrozar a sus amigos en el modo Batalla. Ve llamando a tus colegas para que hagan un hueco en sus agendas.



▲ Cuando veas que tu oponente te tiene en su punto de mira será el momento idóneo para salir por patas. El indicador amarillo marca la distancia a la que se encuentra.

¡El Agua está perfecta!

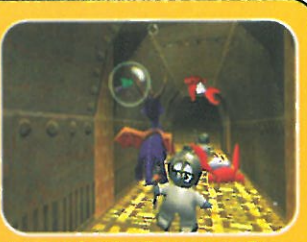
Spyro ahora podrá adquirir la habilidad de nadar en el agua si reúne suficientes gemas como para comprarla. Hasta entonces solo podrás nadar por la superficie, las clases de buceo salen algo caras.



Antes de comprar la habilidad de nadar Spyro estará limitado a nadar por la superficie.



▲ Al tener la posibilidad de bucear ganas el acceso a nuevas zonas acuáticas en las que hay puzzles muy importantes para nuestra misión.



▲ Te será fácil familiarizarte con los controles de profundidad. En unos segundos te convertirás en una auténtica máquina subacuática.

SPYRO 2

Mucho más que una continuación

► *Spyro 2* estará repleto de nuevos e interesantes enemigos. Lo más sorprendente es la poca repetición que hay de un nivel a otro.



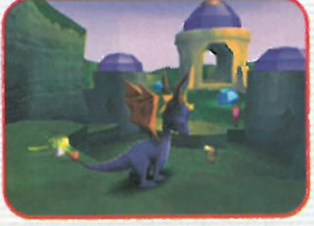
◄ Spyro ahora es más picarón que nunca. Desde las expresiones faciales hasta los movimientos más corrientes han sido retocados.

El primer Spyro caló bastante bien entre los jugadores mediante su fácil sistema de "quema y corre" que animaba a los jugadores a buscar más niveles en los que hacer de las nuestras. En esta segunda entrega las cosas han cambiado un poco, mejorándose aspectos tan importantes como la jugabilidad mediante la introducción de misiones, aventuras y puzzles más divertidos. Hemos probado la beta de preview y podemos asegurar que es, con poco, dos veces mejor que el primero.

Para empezar, la gran diversidad que se ha conseguido entre unos y otros niveles. Cada zona tiene su propio pasado y puzzles especiales que resolver. Por ejemplo, en un nivel encuentras a un tipo que ha perdido sus animales y te pide que le ayudes para lo cual se une a ti en la búsqueda. En otro nivel tendrás que encargarte de la seguridad de unas tortugas guiándolas por el camino para que ninguna sufra daño. Todo esto sin olvidar los momentos de tensión en los que habrá que quemar el trasero a algún que otro enemigo o la incesante búsqueda de nuevas zonas a las que acceder para conseguir objetos especiales o las tan preciadas gemas. Otro elemento importante es que seremos nosotros quienes elijamos a qué puzzles enfrentarnos, de esta manera los principiantes tendrán que empezar por los más fáciles y los que tengan práctica podrán ir directamente a por los más difíciles.

Spyro ha aprendido nuevos movimientos como la posibilidad de nadar o la de escalar. Todas estas habilidades se aprenden tras pagar cuantiosas cantidades de gemas a algunos tipos. Otras "super" habilidades requieren derrotar a un enemigo concreto para ser adquiridas.

Para terminar amigos, Spyro 2 va a ser una verdadera pasada tanto a los que les gustó la primera parte como a los que se les quedó corta.



◄ Por ahora no lo sabemos pero es muy posible que la voz de Spyro haya sido sustituida en esta segunda entrega. ¡Bien!



Los gráficos y los fondos de la primera parte eran fantásticos, pero los de *Spyro 2* son para caerse de espaldas. Fácilmente podemos asegurar que es el juego de PlayStation en el que los gráficos parecen prácticamente de dibujo animado.

Surca los cielos

Está claro que en Spyro I la habilidad de planear era algo muy importante para terminar unn nivel con éxito, lo mismo sucedio en esta segunda entrega, añadiendose la posibilidad de comprar el poder de volar por los aires. ¡Vuela Spyro!



▲ En algunos niveles necesitarás la habilidad de volar para llegar a zonas muy imporantes o buscar los objetos ocultos que hay en el mapeado.



▲ El motor gráfico ha sido mejorado en todos los aspectos , así es como escenas panorámicas tan bonitas como estas son posibles en Spyro 2.

▲ Esta es una de las pruebas adicionales que podremos encontrar en el juego. El efecto de reflejo es para quedarse boquiabierto.



▲ Para este tipo de ocasiones la mejor cación sería la de "Burn, baby, burn". Spyro ha vuelto con más fuerza que nunca con un lanzallamas portatil.



▲ En algunos niveles de bonus tendremos que volar para recoger los premios que hay durante el tiempo de cada fase.

▲ Esta es solo una pequeña muestra de la calidad gráfica con que cuenta Spyro 2. ¡Vamos chaval! es la hora de la aventura.

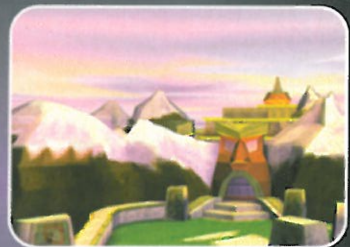


▲ Si le pagamos un cierto número de gemas "subvencionaremos" sus servicios para que nos abra puentes, puertas y otros obstáculos.

Mundos a Explorar

Aquí tienes un vistazo rápido a algunos mundos y escenarios que podremos encontrar a lo largo de esta aventura tan especial en la que se ha metido Spyro 2. Cada uno tiene sus propias características y complicaciones propias del entorno en el que se encuentran.











◀ Encontraremos que algunos enemigos son várias veces más grandes que nosotros. Para luchar contra ellos deberemos hacer uso de las llamaradas de fuego u otros movimientos especiales.

▶ Aquí tenemos uno de esos momentos en los que Spyro se echa a correr para no ser aplastado por la fuerza bruta de algunos enemigos como este.









Estos cavernícolas te ayudarán si les echas una mano con sus "pequeños" problemas domésticos.



Cuando domines la habilidad de volar podrás llegar a zonas que te dejarán de piedra de lo bonitas que son. Este solo es un pequeño ejemplo de las maravillas que encierra Spyro 2.

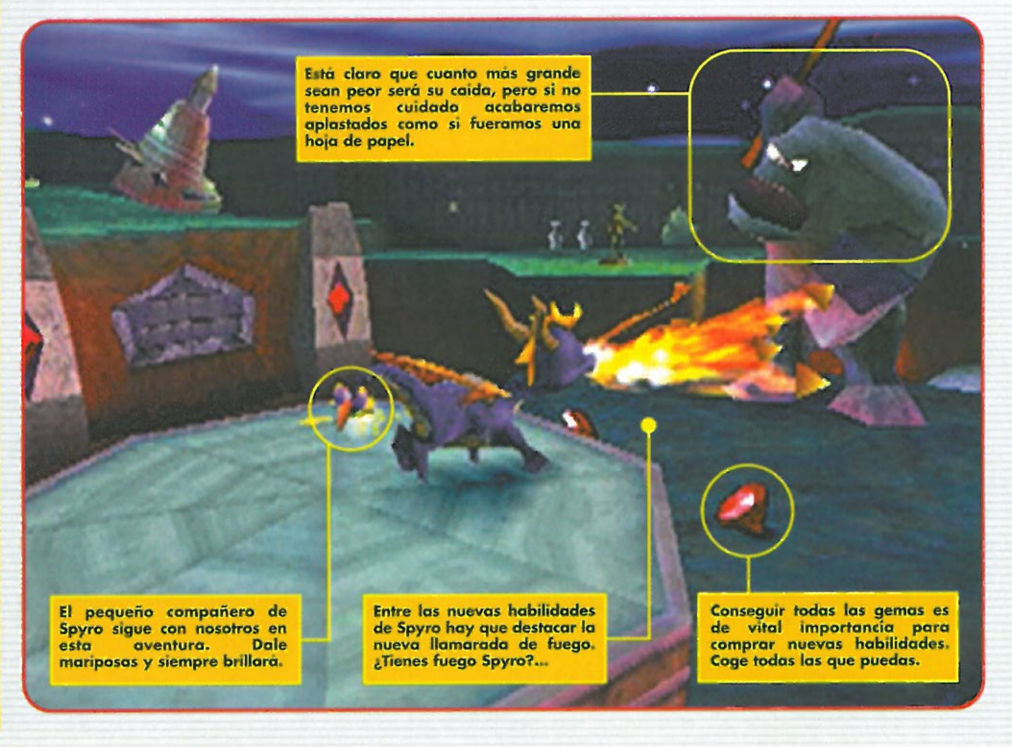
Amigos os Necesito

A lo largo de nuestra aventura por los territorios lejanos encontraremos "amigos" que nos pedirán favores, si les ayudamos ellos nos echarán una mano para proseguir nuestras andanzas.









FIGHTING FORCE 2

¿Podrán Eidos y Core hacer otro top hit?

Seguro que recordáis a Zeng, el lider del culto que intentó dominar el mundo en el primer *Fighting Force*. Pues bien, Zeng tras ser derrotado, el y sus seguidores desaparecieron del planeta para crear un centro de investigaciones con el nombre de "Corporación Nakamichi", una organización mundial con muy oscuros propósitos. Pero esta vez no será tan "fácil" eliminar a Zeng, porque su nuevo proyecto consiste en un Cyborg con el que dominar el mundo, y de paso eliminar a las de Fighting Force. Así es como nuestro héroe, Hawk Mason entra en acción al ser contratado por la CIA para averiguar los maléficos planes que se esconden bajo la Corporación Nakamichi.

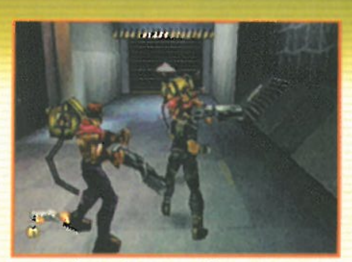
Fighting Force 2 ha sido creado a partir de un nuevo motor gráfico 3D. Así es como en esta nueva entrega disfrutaremos de escenarios con mucha más complejidad sin perder por ello un ápice de velocidad. Otra de las novedades es que ahora podremos tener más libertad a la hora de interactuar con el escenario.

Por último cabe destacar el gran trabajo que Core está realizando con los efectos de iluminación, tanto de las armas como de las luces de ambiente.

Ahora eliminar a los terroristas no nos resultará tarea fácil ya que estos han sido "dotatos" de un nuevo sistema de inteligencia con el que aprenderán a aprovechar las ventajas naturales de su ambiente. Así es como se esconderán detrás de los barriles o cajas para saltar encima nuestro a la mínima oportunidad. Ya no podremos usar la vieja técnica de Fighting Force de salir dando vueltas por las habitaciones. Tendremos que movernos con más cautela.

Es fácil asegurar tras echarle un vistazo a las primeras imágenes que Fighting Force tiene todas las posibilidades de convertirse en un título más que apetecible.

▶ Hawk Manson: es duro, es un patriota, es el soldado perfecto. Prepárate, porque esta vez ha vuelto con muy malas pulgas.



▲ Al reducir el número de enemigos que aparecen en pantalla los programadores de Core han podido aumentar el número de polígonos de los personajes.

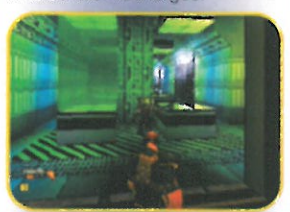


▲ Si tienes que enfrentarte a más de uno a la vez procura mantenerte delante de ellos, si te rodean estás perdido.

◀ Hawk usa su patada frontal para eliminar a los chicos malos.

Misión: Nakamichi

Las facilidades de Investigación y desarrollo de la corporación Nakamichi son realmente especiales. El lugar está repleto de habitaciones y armas de alta tecnología. No te entretengas haciendo turismo o los enemigos te enseñarán la morgue.



▲ ¿Quién ha diseñado este mapeado... Salvador Dalí? Es prácticamente imposible encontrar dos habitaciones iguales.



▲ Todavía no sabemos si esta habitación rota sobre si misma como las del parque de atracciones o si solo es otro túnel extraño.

Armas y más armas

Dejando a un lado la posibilidad de recoger tuberías o cajas los jugadores tendrán la opción de armarse hasta los dientes para darles a los enemigos una buena tunda.



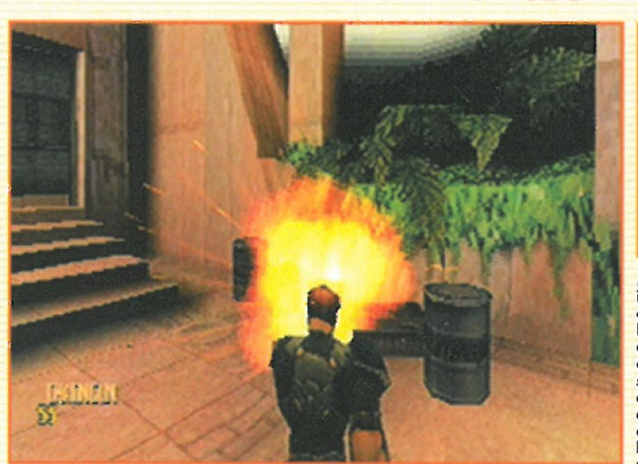
▲ Las bombas incendiarias son muy útiles para atacar desde lejos, aunque son totalmente inútiles en un combate cuerpo a cuerpo.



▲ ¿Te apetece hacer sufrir a estos terroristas?, prepara el lanzamisiles y observa sus caras de susto. ¡Boom!.



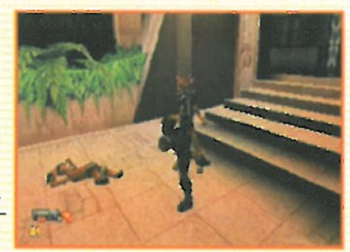
▲ Si se te acaban las balas siempre podrás enfrentarte a tus enemigos mediante patadas y puñetazos.



▲ Como puedes observar en Fighting Force 2 se podrá eliminar cualquier objeto del escenario. Aquí hubiera sido mejor tener un enemigo al lado...



▼ Por lo visto Core no se ha cortado un pelo a la hora de controlar los niveles de violencia del juego. Como véis a alguien le están reventando la cabeza...



▲ Será interesante averiguar si las distintas elevaciones del mapa sirven para atacar a los enemigos sin que puedan hacer nada para evitarlo.

1 jugador

Distribuidor Proein
Desarrollador THQ

Fecha de salida Octubre
Tipo Carreras

EXTREME 500

Tiembla Crivillé

¿Quién no ha soñado alguna vez con pilotar una moto de 500 de Gran Premio? Esto que puede sonar un poco a publicidad de alguna marca de motos para vender sus productos que luego no tienen nada que ver con las de carreras, seguro que vive dentro de los pensamientos de muchos de nosotros. La verdad es que hay pocos juegos de carreras de motos en nuestra querida consola. Además, salvo dos o tres que todos sabemos (Road Rash 3D y Moto Racer 1 y 2), el resto son mas bien flojos. Pero es que encima no hay ninguno hasta la fecha que trate del Mundial de Motociclismo; sólo de Superbikes, Motocross o Arcades de motos. Ya era hora de que alguien se atreviese a dar el paso de entrar en la competición más interesante y apasionante del mundo de las dos ruedas. THQ son los que han dado este primer paso, lo que merece todo nuestro respeto, con Extreme 500. Un título en el que podrás pilotar motos de las tres categorías del mundial: 125, 250 y 500 c.c. y con diferentes modos de juego. Aparte de los consabidos modos de prueba y de dos jugadores están los dos principales del juego, el modo Arcade y el Championship (Campeonato). El primero es más sencillo y menos simulador que el Championship aunque no por eso menos divertido. Tienes que ir ganando una serie de pruebas que te irán abriendo camino a otras, ya que al principio no están disponibles todas las pistas. Controlar aquí la moto te costará algo menos y dispondrás de algunos extras tan divertidos como el de llevar un turbo en la moto que se va recargando después de usarlo. Te ayudará cuando estés más apurado, aparte de los impresionantes "caballitos" que hará la moto cada vez que lo uses.

Pero lo más interesante se encuentra dentro del modo Championship. Se trata de correr el mundial en sus tres cilindradas e ir sumando puntos para hacerte con el título de campeón. La moto aquí se comporta de una forma más real y debes ser tú



Pistas reales

Las pistas se han realizado manteniendo las dimensiones y características reales de cada país. Al seleccionar la pista que deseemos podremos ver las características de cada tramo o el tipo de suelo que tiene.



▲ Alexander Hofmann parece que es el único piloto oficial del juego, aunque ¿hay alguien que lo conozca?



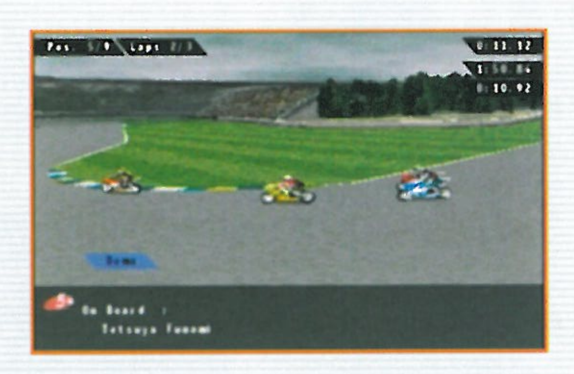
▲ Con 4861 metros de distancia y poco agarre será mejor que usemos unas ruedas blandas.



▲ En el modo simulación habrá que tener muy en cuenta la información que consigamos de esta opción.



▲ La sensación de velocidad está bastante bien conseguida en el modo de vista interior.



▲ Las repeticiones se aproximan mucho a las retransmisiones televisivas de esta clase de eventos.



▲ Antes de empezar una carrera la cámara dará un paseo rápido alrededor del circuito. Prepárate que vienen curvas.



▼ Para acelerar podremos usar la palanca analógica de la derecha, recuérdalo o te quedarás atrás como en esta imagen. ¿Dónde está el acelerador?



▲ ¡Genial!, un simulador de motociclismo con turbo incorporado. No te cortes y cuando veas una recta, ya sabes, ¡TURBO!





▲ El primer simulador de carreras que al poner la vista interior hace que el piloto gire la cabeza. Un buen detalle.



▲ No es que al piloto se le haya dormido la pierna amigos, es su movimiento de "quita de enmedio". Úsalo cuando algún "tostao" intente adelantarte...



▲ Lo más curioso del modo interior es que a pesar de estar prefectamente reproducido el interior de la máquina, el cuenta revoluciones no se mueve.



▲ Mala idea, adelantar a un contrincante por el lado del césped puede funcionar en el modo arcade pero en el de simulación nos hará perder muchísimo tiempo.

mismo el que decida, según cada circuito, la preparación de tu máquina. Desde el menú de preparaciones tendrás la oportunidad de elegir los neumáticos, los frenos, las suspensiones e incluso hasta la corona que quieres montar para desarrollos largos o cortos, según sea el trazado. La beta que hemos probado es todavía muy temprana y por lo tanto no podemos tener una idea clara de cómo van a quedar al final los apartados de gráficos y de sonido, aunque si os podemos adelantar que prometen bastante, ya que dentro de las opciones de juego se incluye una para jugar con gráficos de alta o baja resolución, según queramos dar prioridad a los gráficos o a la velocidad de juego. Lo que no nos ha gustado mucho es que el juego no cuenta ni con los pilotos ni con las motos oficiales del mundial, aunque se parecen bastante a las reales, tanto las motos como los nombres de los pilotos (acordaos del ISS Pro 98 con el nombre de Ronarid en lugar de Ronaldo), aunque este "pequeño" problema se puede solucionar escogiendo la opción de editar el nombre del piloto. Suponemos que la licencia oficial debe costar un ojo de la cara, ya que Bernie Ecclestone, el multimillonario y dueño de todo este "tinglao" del mundial, debe de pegar unos "sablazos" tremendos al que quiera la licencia. Debe ser esa la razón, si no, no nos explicamos lo de no incluir las motos y los pilotos reales. En todo caso Extreme 500 se merece toda nuestra atención y apoyo para ver si así las compañías de videojuegos se dan cuenta que somos muchos los seguidores del mundial y queremos más juegos de este tipo, a ser posible con los pilotos y motos reales. Esperaremos a probar la copia final de este prometedor juego que será analizado en nuestra sección A Examen en próximos números.



▲ Las condiciones meteorológicas serán algo a tener muy en cuenta a la hora de preparar y ajustar nuestra moto.



▲ No parece que nuestro amigo de la derecha esté muy contento de vernos, ¿será por la patadita de antes?



▲ De tanto salirte de la pista al final te vas a comprar una parcela en este bonito césped.



▲ Menudo embrollo, si te entorpecen el paso liate a pulsar el botón de patada o aprieta el turbo al máximo.



Prepárate para la carrera

Una de las opciones más interesantes de Extreme 500 es que podremos ajustar nuestra moto con bastante precisión. En cualquier caso los ajustes son bastante simples y no requieren un dominio muy preciso de la mecánica de una moto.

▲ Si queremos disfrutar de una carrera lo más realista posible deberemos desactivar todas las ayudas antes de empezar.

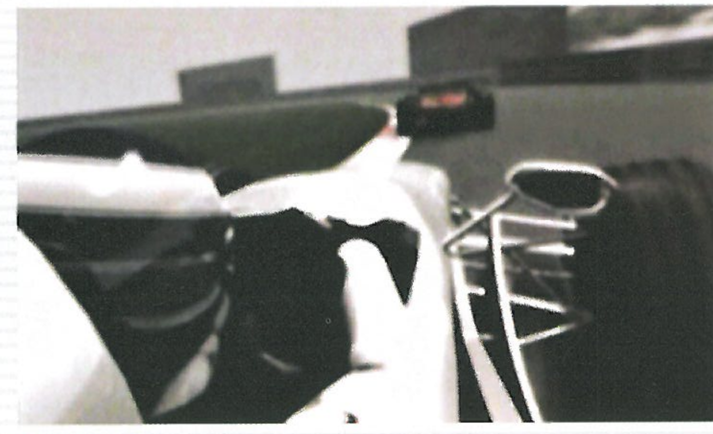
▲ Ajusta tu moto con el tipo de ruedas más propicio para la carrera. Para saber cual necesitas mira las características de la pista antes de empezar.

▲ Aquí ajustaremos el tiempo de reacción de los frenos. Como habrás adivinado con este menú podrás preparar tu moto para las pistas con muchas curvas o con curvas muy cerradas.

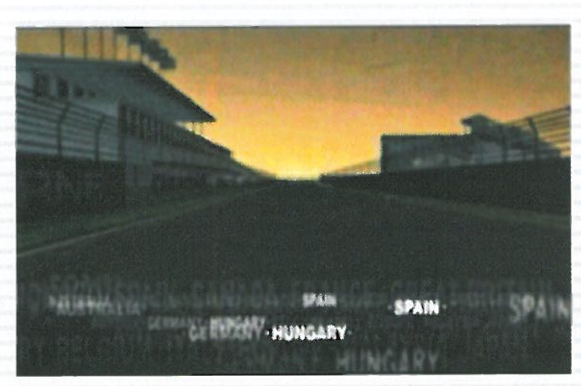


FORMULA 1 '99

Este si que corre



▲ Ojalá algún día los juegos sean como estos fantásticos videos de presentación.



▲ El sol está apunto de salir, prepara tu coche para las pistas más veloces del mundo. ¿Aguantarás a más de 300km/h?

La verdad es que todos nos mostramos un poco escépticos en la redacción cuando recibimos la beta del nuevo título estrella de Psygnosis. Después de la tomadura de pelo que sufrimos todos los usuarios con la anterior entrega no era para menos. Pero ese escepticismo se fue volviendo admiración nada más observamos la intro de Fórmula 1 99. Admiración que iba creciendo a medida que avanzamos a través de los impresionantes menús del juego. Realmente este es uno de los muchos puntos fuertes con que cuenta este nuevo título, la variedad de opciones de configuración es enorme. Puedes retocar cualquier aspecto de la preparación del coche: neumáticos, presión de los mismos, inclinación de los alerones, tarado de suspensiones, relación de cambio, tamaño de los discos de freno, reparto de frenada etc... todo lo que se te ocurra tocar, puedes retocarlo, y nada de complicaciones, la manera de hacerlo es una de las más sencillas que hemos visto. Cuando seleccionas un circuito puedes encontrar entre los datos de este una letra "P" y un número 1,2 ó 3. Así pues P1 es: "preparación 1 recomendada", P2, preparación 2 etc. Se refiere a preparaciones ya determinadas y recomendadas para cada circuito según sea su trazado, la 1 es para circuitos en los que se alcanzan altas velocidades, la 2 es intermedia y la 3 es para circuitos "ratoneros y revirados como el del GP de Mónaco. Aparte de todas estas preparaciones puedes desarrollar las tuyas propias a medida que vayas cogiendo experiencia y almacenarlas en la Memory Card. Esta es solo una pequeña muestra del nivel de detalle y realismo con el que cuenta este juego.

Y es que los chicos de Studio 33, desarrolladores del magnífico Newman Haas y de este nuevo título, han apostado por el realismo y la simulación dentro del modo Grand Prix como nunca habíamos visto en ninguna de las anteriores entregas. Para los que no sean tan puristas de la Fórmula 1 el juego dispone también de un modo Arcade bastante convincente y conveniente para ir aprendiendo el manejo del coche, aunque todo el encanto reside en el modo Grand Prix; aquí es donde de verdad vas a poder apreciar todas las excelencias del juego.

Al principio te desesperarás intentando controlar el coche, aquí no sirve eso de pisar el acelerador y frenar y ya está. La conducción de estos bólidos requiere un aprendizaje y una puesta a punto minuciosa ya que el juego simula perfectamente las reacciones salvajes de estos "pepinos" con más de 900 caballos de potencia y un peso aproximado al de un "Mini". Tendrás que practicar y aprender a manejar toda esa "caballería" si no quieres pasarte fuera de la pista todo el tiempo.

Están todos los equipos y pilotos de esta temporada incluidos Marc Gené y Pedro Martínez de la Rosa (por cierto que de la Rosa es el que lleva el coche más





▲ La calidad de esta nueva entrega supera con creces todo lo que esperábamos.

bonito del juego, el Arrows Repsol, aunque no sea el más potente). Todos los coches están fielmente reproducidos (no hay que olvidar que este juego cuenta con la licencia oficial de Fórmula 1de la F.I.A), tanto en sus colores y formas como en su comportamiento. Cada uno se conduce de manera diferente e incluso suena de manera distinta, ya que sus programadores han grabado el ruido del motor de todos y cada uno de los coches, ¡Impresionante!.



▲ Estamos seguros que Studio 33 es capaz de tomar el relevo del fantástico Formula1 '97 (el del 98 fue bastante flojo como ya sabeis).

▲ El realismo de las repeticiones se aproxima mucho a las retransmisiones televisivas.



▼ Mucho cuidado con las banderas de advertencia, en el modo de simulación una falta puede suponer la expulsión inmediata. Observa bien la carretera y no te sucederá nada.



▲ El nivel de detalle es altísimo, observa el dibujo de las ruedas.

El apartado gráfico también ha sufrido cambios más que considerables. Atrás queda la penosa impresión del juego anterior con aquellos coches que de lejos parecían fichas de lego, los continuos bailes de polígonos o los árboles y edificios de los circuitos apareciendo por arte de magia a medida que avanzabas. En esta nueva entrega este apartado se ha cuidado al máximo y cuenta con gráficos de alta resolución y escenarios 3D generados en tiempo real por la CPU. Una pasada que hace que todo el juego se mueva con una suavidad y una velocidad de película.

De momento la beta que hemos tenido ocasión de probar no está muy avanzada y sólo está en inglés y alemán. El producto final estará traducido y doblado al castellano, según nuestras informaciones, por Jaime Sornosa (conocido en el mundo del motor como Correcaminos) y Balba Camino (piloto del equipo de Fórmula Toyota Movistar) y que ya colaboraron, bastante bien por cierto, en el anterior título. En esta beta tan poco desarrollada no hemos tenido la oportunidad de probar volantes y controles analógicos (con el digital va de lujo) porque no iban bien, así que esperamos hacer un análisis a fondo en el próximo número con una copia finalizada y así contaros más cosas sobre el apartado del control. En todo caso hay que felicitar a Psygnosis y al equipo de desarrollo de Studio 33 por el gran trabajo que están realizando. ¡Si es que cuando las cosas se hacen con tiempo y a conciencia es cuando mejor salen!



▲ Por fin tendremos la oportunidad de sentirnos al volante de un verdadero Formula 1

A EXAMEN

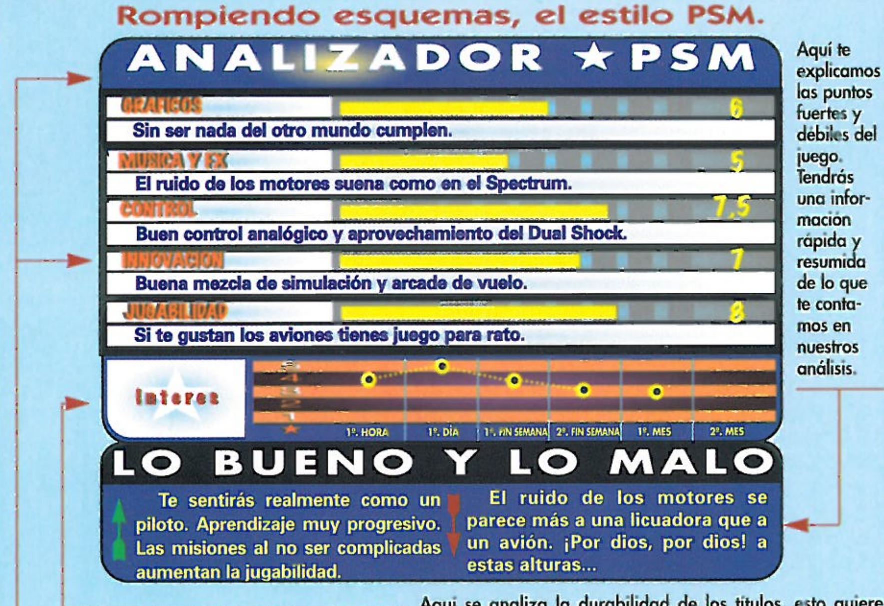
No hay nada mejor que pasar un control a todos los juegos que están en el mercado para orientarte acerca de cuales merecen la pena y cuáles no. Los que aprueben podrán recibir el gran honor de formar parte de tu almacén personal de juegos; si no superan esta prueba mejor ni los mires.

Puedes estar totalmente seguro que los que no pasen el examen será por que no lo merecen y por el contrario las notas altas sólo estarán reservadas para aquellos juegos que forman parte de la élite de Playstation.

INDICE

El análisis más profundo y objetivo de los nuevos lanzamientos.

Rompiendo esquemas, el estilo PSM.



Aquí te explicamos las puntos fuertes y débiles del juego. Tendrás una información rápida y resumida de lo que te contamos en nuestros análisis.

Las características más importantes para puntuar un juego. Todas puntuadas del 1 al 10.

Aqui se analiza la durabilidad de los titulos, esto quiere decir que a medida que pase el tiempo mantiene o pierde su interés. Por ejemplo si mantuviese el 5 durante toda la gráfica sería el mejor juego de la historia y si lo hiciera en el 1 pues lo contrario. ¿Lo pillas?.

Como puntúa PSM

En PSM nos tomamos los análisis muy en serio, por esta razón hemos confeccionado esta tabla que te dará la información de la forma más clara y objetiva sobre calidad de los juegos. Si es malo suspende y aprobarán solo los que realmente lo merezcan.

Qué significan nuestras puntuaciones

0 - 4,5	Suspenso, mejor ni mirarlo. Si te lo compras allá tu.
4,5 - 6	Aprobadillo, cógelo si te gusta mucho el género.
6 - 8	Seguro que no te decepcionará. Esta es la nota media más habitual y te garantiza encontrarte ante un programa de buena calidad.
8 - 9,9	Cuando un juego supera el ocho quiere decir que es sobresaliente y por lo tanto una compra obligada para todos, no puedes perdértelo.
10	Esta nota sólo será alcanzada por los juegos que escriban la historia de la PlayStation. No lo olvides el 10 es sólo para los más grandes.





Rompiendo el aire



▲ La carrera está a punto de empezar, prepárate para las velocidades más extremas.



▲ Es una pena que los indicadores de la nave no estén animados, hubiera sido un detalle muy interesante.

Muchos de nosotros recordamos con añoranza los días en los que nuestra PlayStation salió al mercado con un par de títulos en su haber, ese fue el momento en el que todos nos vimos sorprendidos por un juego nuevo y original que mezclaba todo un sinfín de detalles futuristas con las carreras más rápidas del planeta, su nombre era Wipeout. Así fue como nació uno de los juegos que más ha influido en este mundillo. Han sido muchos los que han intentado conseguir reproducir los elementos que lo hicieron grande pero estaba claro que solo la propia Psygnosis sería capaz de superar los listones que marcó Wipeout.

Han pasado muchos años desde que un Wipeout XL se atreviese a montar a los lomos de su nave, ya no quedan muchos corredores, algunos están en el inserso y otros están bajo toneladas de tierra en el cementerio, la gente necesita una nueva generación que recupere la fuerza y emociones de un deporte rey, el Wipeout.

Te acercas a uno de los centros principales de Wipeout, una amable gerente te indica que hay muchas plazas pero que para conseguir un contrato con los grandes equipos de la competición deberás demostrar tu valía en las carreras de velocidad o note sentarás a los mandos de una confortable y rápida nave de las caras. Lees la cláusula del contrato que pone "La federación de naves y Wipeout no se responsabilizan de los accidentes y daños producidos por los contrincantes en la carrera", tragas saliva, rezas lo poco que sabes y firmas con tu mejor rúbrica.

El primer día que tuvimos la versión final de Wipeout 3 en nuestro poder nos acecharon grandes preguntas tales como ¿será tan bueno? o ¿realmente se me pegará el trasero al asiento al sentir la velocidad de Wip3out?... Por suerte, o por desgracia para nuestro trasero, todas las preguntas obtuvieron su justa y merecida respuesta al encender nuestra amada gris, Blue para los amigos, y disfrutar de la explosión de gráficos y píxels por segundo a la que fuimos sometidos en menos de lo que tardas en dormirte en la clase de lengua.

Lo primero que nos llamó la atención fue el gran número de opciones disponibles. Por esa razón en esta tercera entrega tenemos el modo Torneo (un clásico en toda la serie Wipeout) en la que correremos en una carrera contra otros tantos participantes (doce u ocho como mínimo seleccionable desde el menú opciones) para poder ascender a una clase superior como la Venom o la Rapier. El modo reto es realmente útil para aquellos que tras haber ganado experiencia en los modos normales deseen emociones fuertes, por esa razón nuestro objetivo en esta opción será correr con un tipo de nave determinada y acabar la carrera en la primera posición tras haber adelantado a los otros once participantes. Dentro de esta opción tendremos diferentes posibilidades como un modo "eliminator" en el que deberemos destrozar un deter-



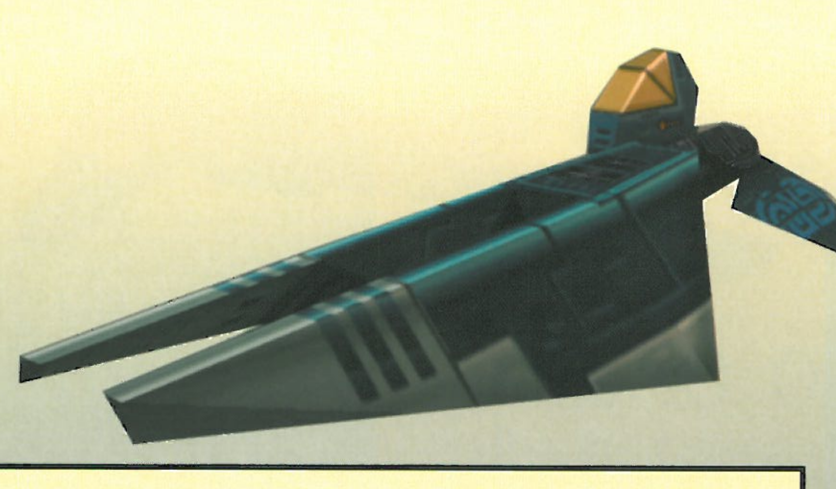
▲ Las grandes pantallas del campeonato retransmiten exactamente lo que tu ves. ¡Hey mama, salgo en la tele!



▲ No hay nada mejor que colocar unas cuantas trampas y ver la cara que pone tu contrincante al comérselas todas...



▲ Esa barrera roja es un escudo que hará que cualquiera que pase por ahí sea lanzado hacia atrás a toda velocidad.



minado número de naves antes de que el tiempo y las vueltas se acaben.

Para terminar y por si no era suficiente tenemos uno de los modos más interesantes para mejorar nuestras habilidades a los mandos de las naves más rápidas del mundo, es el Time Trial. La finalidad de esta opción consiste en obtener el mayor número posible de medallas doradas con cada una de las naves en cada nivel. Así será como podremos tener acceso a las naves de la clase superior que tienen mejor control, resistencia y velocidad. La otra buena noticia que nos reportará este modo es la posibilidad de acceder a las otras seis pistas del juego que, siendo sinceros, son una pasada.

Entrando en "el detalle" Wipeout 3 incorpora una serie de novedades que poco a poco empezarán a convertirse en cualidades muy interesantes. La más destacable, por saltar a la vista nada más poner el juego, es la del modo alta resolución. De esta forma los escenarios y demás efectos se disfrutan como nunca se había hecho antes en otro juego de PlayStation. Todo ello sin olvidar que no hay ni un solo bajón de velocidad por muchos participantes que haya en la pantalla a la vez.

Otra interesante novedad de esta tercera entrega con respecto a los anteriores Wipeout es que tendremos un modo de vista en el que veremos claramente el interior de la nave (cuadros, luces, etc). De esta forma los que tengan un volante (preferiblemente un mando de esos que detectan la inclinación) disfrutarán a lo grande con este título.

Velocidad Máxima



▲ Si tienes un enemigo tan "a huevo" no te lo pienses dos veces y lanza tu mejor disparo.



▲ La pista Terminal es una de las más veloces del circuito, tiene zonas en las que no te dará tiempo ni de pensar.



▲ Seguro que ni Anakin Skywalker sería capaz de enfrentarse a los corredores más rápidos de Wipeout.



▲ Esta entrada decide la diferencia entre la victoria y la muerte. Si la tomas bien no tendrás que usar los frenos.



▲ Este escudo sirve para devolver los misiles a quien los haya lanzado. Es poco útil pero efectivo.

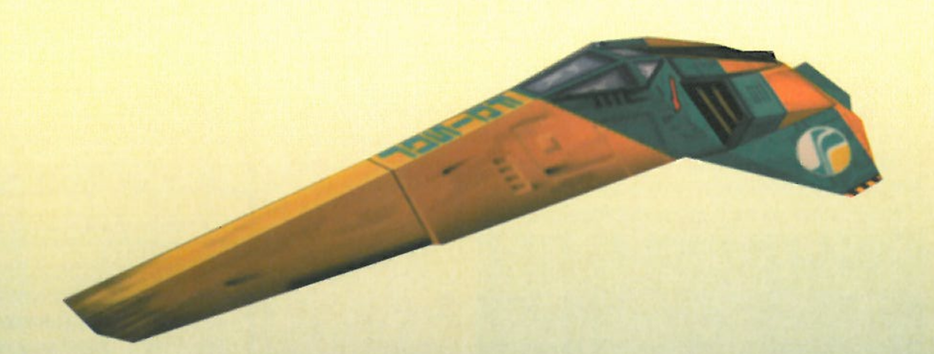


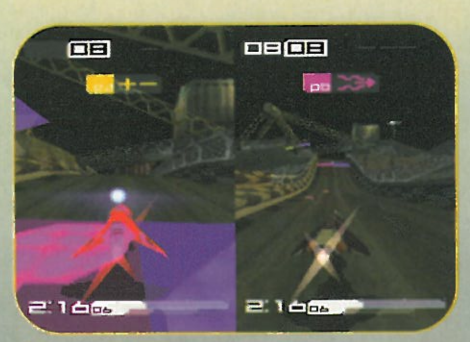
▲ Si tienes un arma de Autopilot úsala cuando veas que estás a punto de salir de la pista o de chocar contra una pared.

Al principio si queremos sacar un impulso deberemos mantener el propulsor en su punto álgido (lugar que detectaremos por la vibración del mando) hasta que empiece la carrera. De todas formas, y para aquellos que todavía no dispongan de un mando Dual Shock, bastará con poner el propulsor justo a la misma altura en la que la barra de energía termina (de color banco y justo en la parte inferior de la de velocidad). Una vez dominemos la técnica (con una o dos carreras lo tendréis controlado) saldremos a toda velocidad al igual que hacen nuestros competidores. Por esa razón tendremos que tener mucho cuidado con las primeras curvas si no queremos perder esos segundos extra que nos ha dado el turbo. Una buena idea para aprovechar las curvas es apoyarse en ellas como si estuviéramos patinando con una nave. Esta técnica (muy difícil de dominar) servirá para ganar más velocidad de la normal.

Del sonido, que podemos decir señoras y señores, Wipeout 3 viene con lo mejor de la música actual de la mano de D. J. Sasha (que casualmente estuvo a cargo de la producción de la música del juego) o de grupos tan conocidos como Orbital, The Chemical Brothers y otros más. Aun así, la música puede terminar resultando algo "pesada" para la cabeza y hay ocasiones en las que es mejor cambiar de pista o desactivarla.

Volviendo al apartado gráfico hay que destacar la gran calidad con la que han





Una situación difícil, el jugador uno tiene la absorción de energía y el dos un cañón de destrucción masiva. ¿Quién ganará?



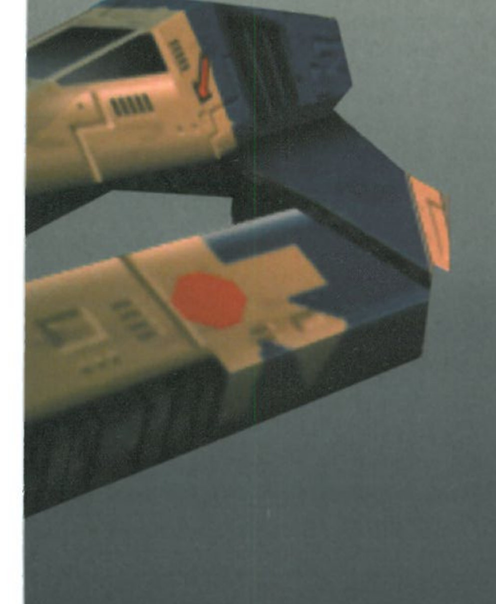
Los mejores momentos de este juego son las zonas en las que hay saltos al vacío.



Hasta las vallas publicitarias son originales. Esta es de uno de los organizadores.



Saber elegir la nave suele ser la gran diferencia entre la derrota o la victoria.





La complejidad de algunos niveles es realmente elevada, prepárate para hacer giros de 90 grados en menos de un segundo.



Las marcas azuladas indican la zona de reparaciones. Entra para poner el escudo y el turbo al máximo.



reproducido ciudades enteras con todo tipo de detalle. Todo ello sin olvidar que nunca veremos como el juego genera el escenario. Realmente una pasada para los ojos.

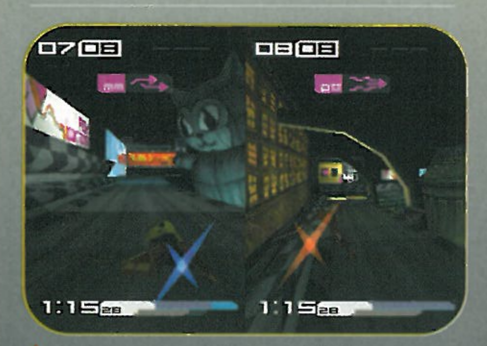
Para terminar, Wipeout 3 es un juego que está muy por encima de sus predecesores, tanto en jugabilidad como gráficos o control, en pocas palabras "se sale". Es muy recomendable para aquellos que han sido fieles seguidores de la serie pero es aún más recomendable para los que no les gustaron los anteriores títulos. Tiene infinidad de modos de juego, secretos y naves con las que os durará mucho, mucho tiempo.



PUNTUACIÓN FINAL: 9,4



Este es el escudo común. Como habrás adivinado te servirá para evitar los impactos de misiles y minas enemigas.



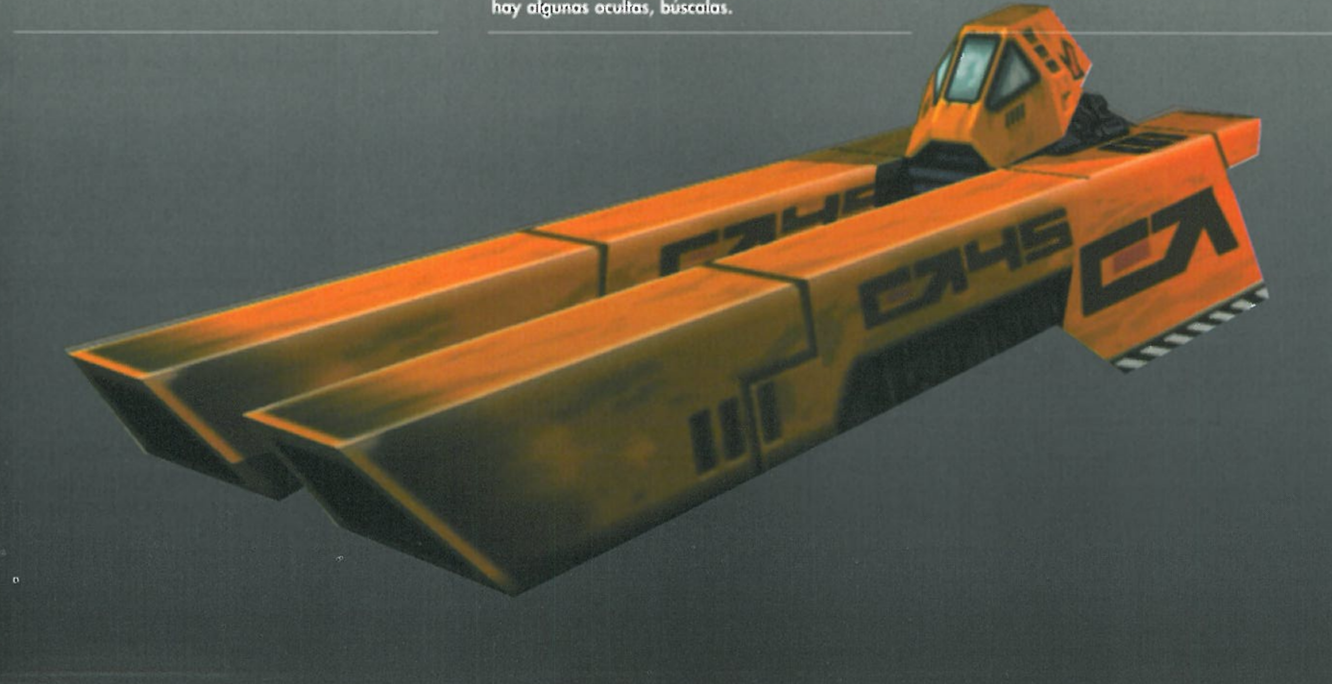
Ando, me pareció haber visto un lindo gatito...

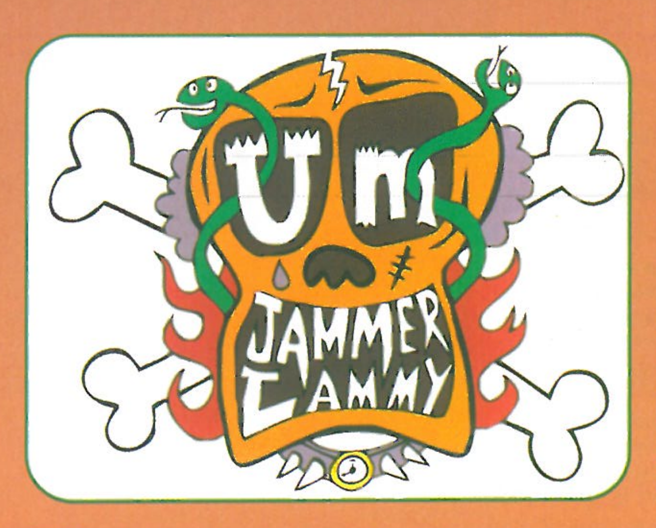


En total hay ocho naves, pero al principio solo podremos seleccionar las cuatro de siempre aunque hay algunas ocultas, búscalas.



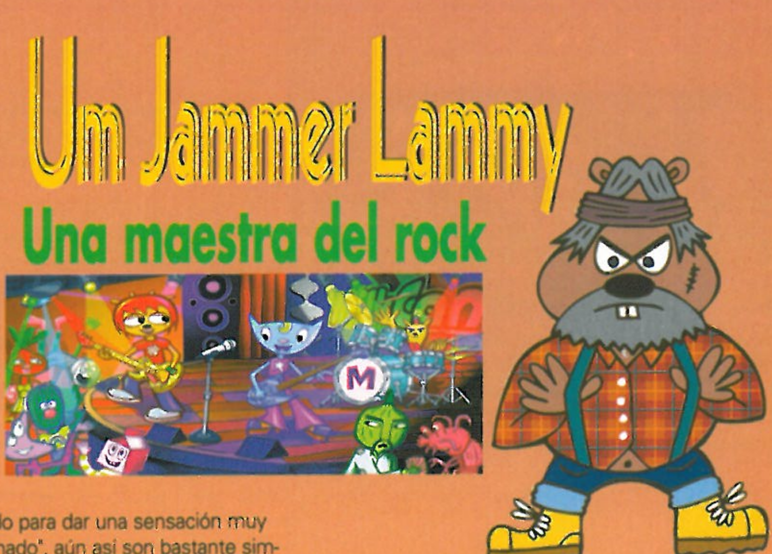
Prepárate, ajústate el cinturón y no tengas miedo, esto es Wipeout.





Um Jammer Lammy

Una maestra del rock



Quien de vosotros no ha visto o jugado alguna vez a Parappa The Rapper al ritmo de su música rapera. Hace un par de años cuando salió este juego todo el mundo alucinó en colores con lo gracioso y fácil que resultaba su manejo. Bastaba con repetir lo que nuestros "adversarios" cantaban, teniendo en cuenta que era muy importante mantener el ritmo de la música. Ahora, y bajo la estricta dirección de Sony Japón, aparece al mercado la continuación natural de este anterior título, su nombre Um Jammer Lammy.

La pequeña Lammy es una criatura dulce y con ganas de ayudar a los que tienen problemas, de esta forma, y sin comerlo ni beberlo, se irán metiendo en una serie de embrollos realmente curiosos que solo podrá resolver con la ayuda de la música de su guitarra. Así es como tendremos que apagar un incendio a toque de manguera o hacer aterrizar un avión siguiéndole la corriente a un aviador loco con graves trastornos mentales (más que nada el efecto que produce un buen golpe en la cabeza contra la cabina del avión).

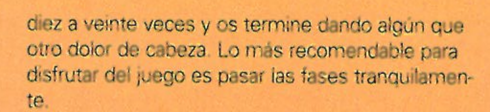
El desarrollo, para aquellos que todavía no lo sepan, es bien sencillo. En la parte superior de la pantalla nos van apareciendo una serie de botones (equis, cuadrado, círculo, triángulo, R1 o L1) que tendremos que pulsar al "ritmo" de la música. De esta forma y según lo bien o mal que lo hagas un marcador te indicará la opinión que tiene la gente de ti. Desde muy bien a muy mal. Por lo cual, y a forma de resumen, se puede decir que Um Jammer Lammy es una especie de Simón pero en moderno.

Gráficamente el juego usa el mismo sistema de dibujos tridimensionales planos (como figuritas de cartón) que se mueven en un escenario tridimensional realizado para dar una sensación muy de "dibujo animado", aún así son bastante simplones y poco espectaculares.

Obviamente lo que tenemos entre manos es un juego dirigido a gente joven que lo que busca es pasar un buen rato sin más. Si ese es tu caso ten por seguro que Um Jammer Lammy es un título genial, pero si buscas un juego capaz de desafiar tus conocimientos y habilidades mentales, será mejor que no te lo pilles, lo que necesitarías en ese caso sería una buena partida de Inteligent Cube o alguno por el estilo.

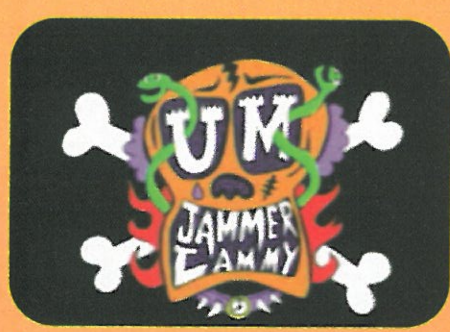
La música es el apartado mejor cuidado del juego, tanto en la variedad como en la calidad. Encontraréis desde el clásico rap al rock más duro, pasando por un blues o la música más estridente que podáis imaginar. En cualquiera de los casos es genial, aunque una advertencia amigos, si estáis atascados demasiado tiempo en una zona es muy probable que esa música en cuestión, tras oírla entre



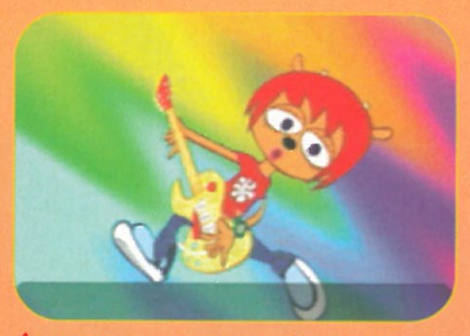

diez a veinte veces y os termine dando algún que otro dolor de cabeza. Lo más recomendable para disfrutar del juego es pasar las fases tranquilamente.

Después, si conseguís terminar el juego, se os abrirá la posibilidad de realizar torneos de música a dobles en los que podréis manejar al reverso tenebroso de Lammy o a nuestro querido amigo Parappa. Está claro que el esfuerzo vale la pena.

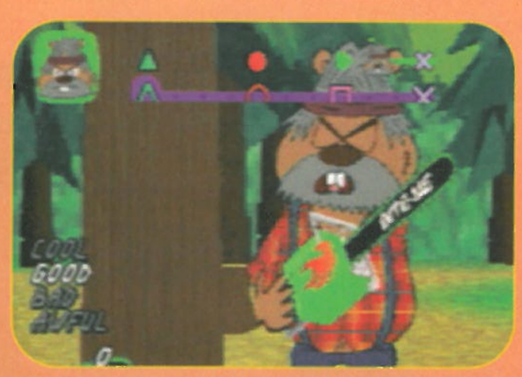
Para terminar simplemente añadir que es un título muy ameno y divertido que os hará pasar un buen rato delante de vuestra consola. Se maneja muy fácilmente, no es necesario tener un Dual Shock para jugar. El único problema que le hemos encontrado es que el nivel de dificultad es algo elevado si no andamos bien de reflejos a la hora de pulsar los botones que aparezcan en pantalla.



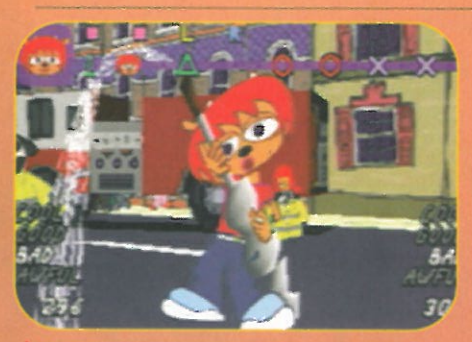
▲ Prepárate para emociones fuertes cuando veas este logotipo por primera vez en tu PlayStation.



▲ La simpática Lammy siempre sabe como conseguir una guitarra, hasta con los objetos más extraños.



▲ Este castor no se andará con tonterías, o le ayudas en su trabajo o a volver a empezar.



▲ Con esta manguera-guitarra Lammy salvará la pizzería que está en llamas. La prueba no es muy complicada.







▲ Madre mía, el avión se ha estrellado, ¿saldrá Lammy con vida de esta?



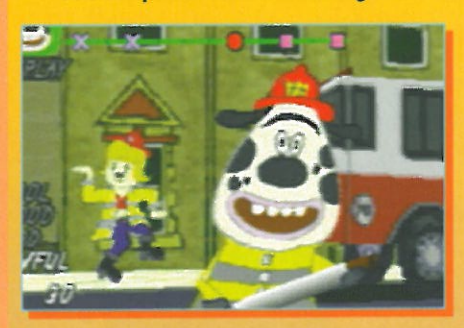
▲ Todos juntos para el momento estelar. Afina la guitarra y ponte cómodo.

▲ El maestro cebollino tiene la clave para resolver todos los problemas de Lammy.

▲ Si véis el indicador en Bad significa que estáis a tres palmos de perder la partida. Por suerte podréis continuar las veces que queráis.

Amigos en todas partes

Seguro que Lammy no pensaba que en un solo día podía conocer a tanta gente.

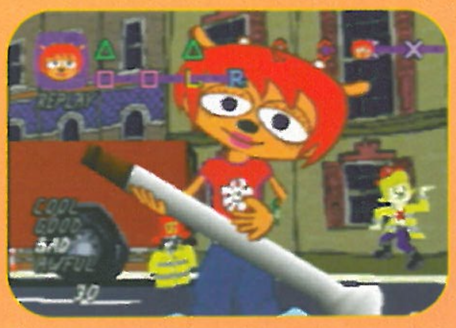












▲ La pizzería ardiendo y la gente bailando como si nada. ¿Es que no ven que está en llamas?



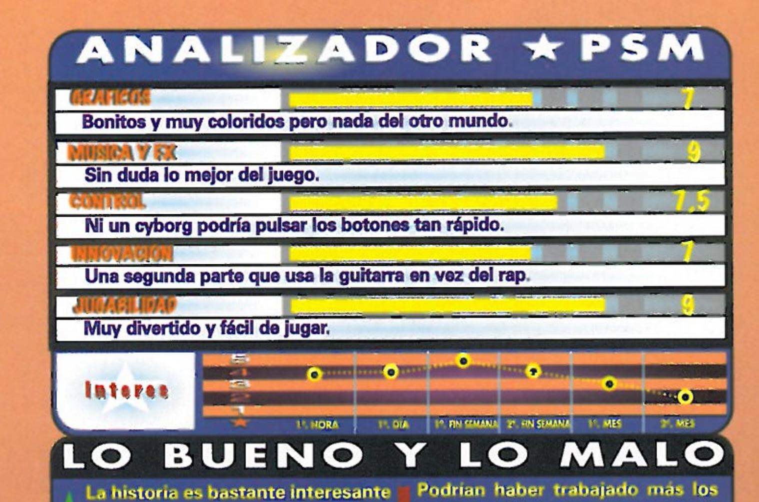
▲ En este nivel lo pasarás realmente mal pulsando los botones tantas veces como se te indica en la parte superior de la pantalla. Una verdadera locura.



▲ ¿Es que no se ha percatado que lo que está tocando como guitarra es una sierra eléctrica?



▲ Por muy simpática que parezca, Lammy tiene su lado negativo. Aún así siempre será nuestra querida Lammy.



PUNTUACIÓN FINAL: 



X Files

Un episodio inédito

Está claro que vivimos en un mundo lleno de enigmas, algunos son descomunales como las pirámides egipcias o de tamaño reducido como el de un átomo. Lo que sí está claro es que donde haya un enigma siempre podremos encontrar a Mulder y a Danna Scully, dos agentes incansables del FBI que no se detienen ante ningún problema o reto que se les ponga a su paso.

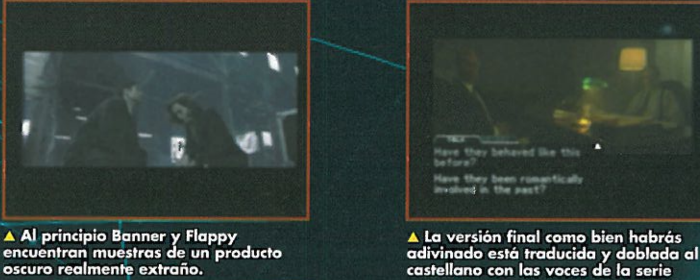
En esta ocasión en particular lo que tenemos entre manos es realmente extraño. Mulder y Scully entran a un almacén abandonado en el que hay restos de un material polvoriento de color negro. Justo cuando los agentes estaban apunto de descubrir lo que sucede en este almacén unos hombres armados irrumpen pegando tiros a diestro y siniestro... ¿Qué habrá sucedido?

Desde este momento adoptas el papel de Craig Willmore un inocente y confiado agente que está a un paso de convertirse en la pieza clave de una historia llena de asesinatos e intriga, gracias a la petición que hace Skinner a tu más directo superior.

Te subes al coche con Skinner y tomas rumbo al hotel en el que se vio a Mulder por última vez. Encuentras un ordenador protegido con clave y otros objetos personajes poco reveladores. La historia no ha hecho más que empezar.

X-Files para PlayStation incorpora todos los detalles y vídeos que se pudieron observar en la versión de PC. Se mantiene el mismo número de CDs, cuatro en total, y el mismo sistema de menús y control. Aún así este último aspecto ha tenido que ser modificado para que se ajustase al mando analógico de las PlayStation y "emulase" la acción de un ratón.

Al principio nos tendremos que mover por nuestra propia cuenta para resolver los problemas que encontremos, pero a medida que avancemos en el juego tendremos que hacer uso de nuestro ordenador de bolsillo para enviar Emails a los respectivos agentes y personas que conozcamos para averiguar nuevas pistas con las que resolver el caso que tenemos entre manos. Habrá momentos de "acción" en los que tendremos que pensar rápidamente para evitar un peligro inminente y no morir (sí, has leído bien, en este juego el protagonista



▲ Al principio Banner y Flappy encuentran muestras de un producto oscuro realmente extraño.

▲ La versión final como bien habrás adivinado está traducida y doblada al castellano con las voces de la serie



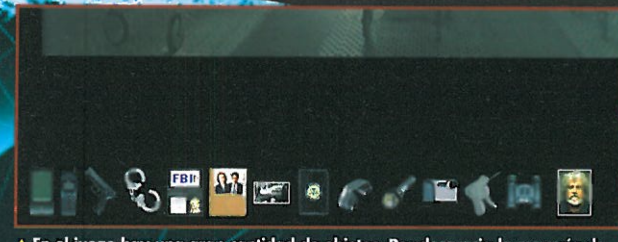
▲ Has llegado al hotel donde fué visto por última vez el agente Mulder. ¿Qué habrá sucedido?



▲ Cuando te encuentres con Scully procura ser todo lo sincero que puedas o lo notará. (No la llames loro).



▲ Con este útil aparato podrás ir a cualquier lugar.



▲ En el juego hay una gran cantidad de objetos. Por desgracia la mayoría de ellos solo tienen uno o dos momentos "de gloria".

la puede palmar). En estos momentos la mejor opción será pausar el juego, barajar las dos o tres opciones disponibles y decidir sabiamente.

El desarrollo es muy progresivo para permitir a los usuarios sin "experiencia" un aprendizaje fácil y sencillo. Aun así os recomendamos que le echéis un vistazo al manual antes de empezar para que sepáis como funciona el sistema de detección de "actitudes" con el que podremos definir la forma de actuar del protagonista ante situaciones "chocantes". Ante todo hay que decir que hagamos lo que hagamos el final del juego no cambiará, solo variarán pequeños detalles que no tienen mucha importancia.

Gráficamente el juego reluce sin más, es todo un vídeo continuo (como si fuera una película) en el que los únicos gráficos externos son el Pad de bolsillo desde el que decidiremos donde queremos ir para conseguir nuevas pistas. El entorno es bastante limpio y no tiene detalles innecesarios. El único problema que puede presentar para aquellos que nunca hayan usado este tipo de juegos se resuelve con un rápido vistazo al manual.

La música es uno de los aspectos que más llaman la atención gracias a la participación de uno de los más directos responsables del tema principal del juego, ya sabéis la música que acompaña la presentación de los capítulos de la serie. Desde el principio hasta el final del juego sabremos con toda certeza que este es un juego X-Files.

Está claro, X-Files es un título excelente que brilla en todos los sentidos. Aún así, si no te gusta la serie o piensas que los temas que tratan son absurdos e inverosímiles ten muy en cuenta que este no es tu juego. Por el contrario, si eres un fan o simplemente te lo pasas bien con el colega Mulder o la pesada de Danna Scully prepárate porque tienes delante un juego hecho para tí.

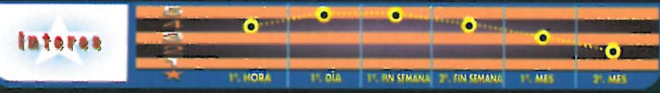
▲ Prepárate para ayudar a los dos protagonistas de la serie. ¿Estarás a la altura?

▲ Procura no decirle tonterías al agente especial Skinner o es muy probable que pierdas tu puesto.

▲ Tus jefes te han encomendado una misión, será mejor que la cumplas.

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	9
No son gràficos. Son imágenes reales por una cámara interactiva.	
MÚSICA Y FX	8
Dirigida y creada por quien creó la banda sonora original.	
CONTROL	8
El ratón está perfectamente simulado.	
INNOVACIÓN	8,5
No hay muchos juegos de este tipo en PlayStation.	
JUGABILIDAD	7
Se hace algo corto para ser cuatro CDs.	



LO BUENO Y LO MALO

Interactivo y lleno de detalles graciosos. Te sentirás el protagonista de un capítulo de la tele.

Un tanto "corto" y extraño de manejar, tendrás que leerte el manual si no has usado este tipo de juegos nunca.




PUNTUACIÓN FINAL: 8,1





Campeonato del Mundo de Superbikes, versión Honda.

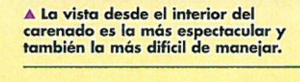
Nos parece muy bien que ya que nadie se decide a hacer juegos de motos basados en competiciones oficiales tanto del Campeonato del Mundo de Velocidad como del de Superbikes, lleguen dos marcas comerciales y patrocinen su propio campeonato a modo de videojuego. Esto es ni más ni menos lo que han hecho la marca de lubricantes Castrol y la de motocicletas Honda. Puesto que es un juego oficial de sus marcas, las motos son lógicamente Hondas del equipo Castrol Racing. Esto está bien, pero también está mal puesto que son esas y sólo esas las únicas dos motos que puedes escoger en el juego y la verdad es que los que somos forofos de este deporte nos quedamos con las ganas de manejar las fabulosas Ducati o las manejables Yamaha. Pues esto es lo que hay, chaval; tienes la oportunidad de escoger entre la Honda de Aaron Slight o la de Edwards, o bien poner tu propio nombre como piloto, pero eso sí, siempre con la Honda.

Centrándonos más en lo que es el juego en sí, hay que decir que sin ser nada que se salga de lo normal, está perfectamente realizado en su apartado gráfico y es tremendamente adictivo y progresivo en cuanto a su dificultad. Así pues, podemos activar o desactivar las ayudas que se nos ofrecen en el menú de opciones y que harán más fácil nuestra tarea en el aprendizaje del manejo de estas peculiares máquinas. podemos elegir entre 6 niveles de dificultad con sus ayudas ya predeterminadas: Novato, Aprendiz, Amateur, Semi Profesional, Profesional y As; en estos dos últimos las carreras son a 100 Km. de recorrido y por supuesto son los más cercanos a la simulación total, ya que todas las ayudas están desactivadas y todos los incidentes tales como calentamiento del motor, derrapes incontrolados, elección de gomas, penalizaciones, daños en la moto etc., activados. No obstante, salvo en el modo Ace, puedes activar y desactivar los diferentes parámetros de la carrera a tu antojo, nº de vueltas, ruedas, climatología, etc.

Dentro de los modos de juego puedes elegir entre prácticas, entrenamientos, carrera sencilla en cualquiera de los circuitos o campeonato. En cuanto a los circuitos hay que decir que algunos son oficiales del Mundial de Superbikes como el de Catalunya, el de Motegi o el de Laguna Seca y otros son imaginarios como el de Palamós, Sukuh Island etc. hasta formar un total de 14, siendo dos de ellos variaciones del circuito de Motegi, una nocturna y otra oval.

En el modo campeonato correremos un supuesto mundial de Superbikes puntuando en cada uno de los 14 circuitos; pruebas en las que tendremos una sesión de entrenamientos, otra de calificación para la parrilla y la carrera propiamente dicha. En cada tanda de entrenos tendremos la oportunidad de afinar las suspensiones, ruedas, relaciones de cambio etc. de la moto para lograr conseguir los mejores tiempos. La verdad es que el juego tiene bastante de simulador y cuenta con una vista interna desde el carenado de la moto bastante espectacular y que es la que más nos ha gustado para jugar por ser la que mejor sensación de velocidad ofrece. Por supuesto no hace falta decir que es la más difícil de manejar, aunque con la práctica será la que acabes prefiriendo. El modo dos jugadores a pantalla partida no aporta nada nuevo y es divertido si tienes algún colega que sea un "quemao" de las motos de esos que siempre están vacilando de que van a nosecuantos por hora y que arrastran rodilla por las carreteras de montaña. Siéntalo delante de la consola y pásale por encima a cuchillo con tu Honda a ver que cara se le pone. Si te gustan las motos y dada la poca cantidad y calidad de juegos de este tipo que hay en el mercado, éste es tu juego. Si no, también.

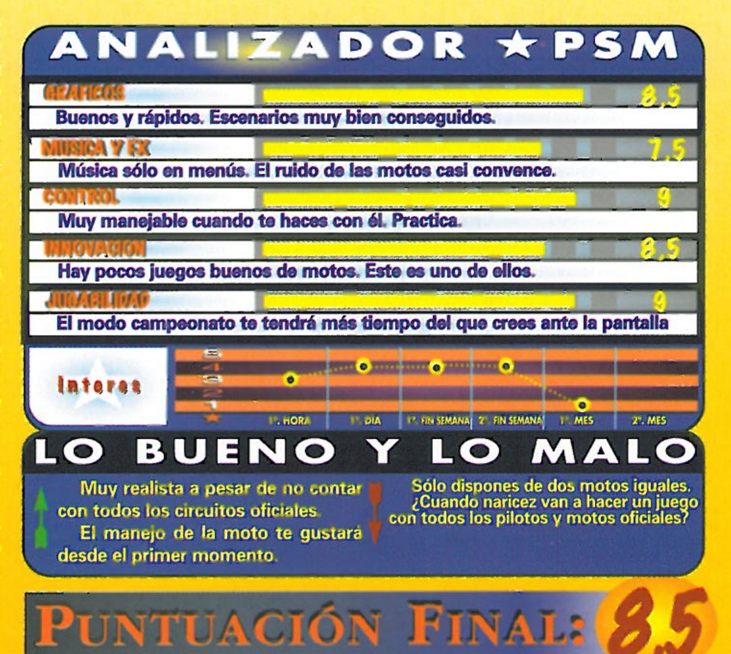
▲ Así se hace un interior. Agárrate donde puedas porque parece que te has pasado apurando frenada.



▲ La vista desde el interior del carenado es la más espectacular y también la más difícil de manejar.



▲ El modo dos jugadores a pantalla partida ideal para piques con tus colegas moteros. "Aparta tostao."



Modos para aburrir

WWF Attitude incluye todos los modos de títulos anteriores más otros nuevos realmente curiosos. Aquí tenéis algunos.



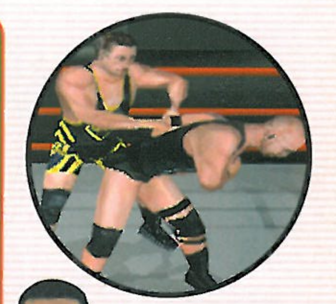
▲ El modo clásico uno contra uno no tiene rival. Solo así descubrirás tus cualidades como luchador. ¡Oh mama, mira!, parece una mariposa volando.



▲ Elige a tu compañero de equipo y podrás enfrentarte contra otros grupos en una lucha por relevos y sujetar a tus enemigos mientras tus compañeros saltan sobre ellos. Esto es WWF ¿qué esperabas?



▲ Este juego incluye todos los movimientos de la lucha WWF. Los fans se van a poner muy contentos con este título. Acclaim parece ser la única que se atreve con este "deporte".



▲ "¿Qué decías de mi madre hace cinco minutos? Venga repítelo."

WWF ATTITUDE

Está claro que la WWF es uno de los "deportes" (si a eso se le puede llamar deporte) más aclamados por los Estadounidenses, lo cual no significa que aquí en nuestro país vaya a tener el mismo éxito. En todo caso aquí lo tenemos, WWF Attitude viene con ganas de arrasar.

El juego incluye 40 de los luchadores más populares de la lucha libre que podrán usarse en uno de los 20 modos diferentes de juego que se han incluido. Así es como dispondremos del conocido uno contra uno o los nuevos modos especiales: Series de supervivencia, Ataque triple, El Rey del ring o Lumberjack. Aún así si lo que queremos es centramos en nuestra carrera para luchar al más puro estilo Televisivo hasta que nos hagamos con el cinturón de Campeón mundial.

Para este nuevo título Acclaim ha aprovechado todas las mejoras técnicas de las que dispone. Como por ejemplo el sistema de captura de movimientos con el que han conseguido reproducir los verdaderos gestos y posiciones de un luchador real. Se ha mantenido la opción de "Crea un luchador" con la que podremos customizar la ropa o su estilo de lucha. Lo mejor de WWF *Attitude* es un modo especial con el que podremos crear nuestras peleas como si fueramos un organizador de grandes eventos. Decidiremos que luchadores juegan o el tipo de premios que hay en juego.

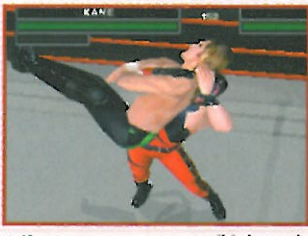
Considerando el nivel de opciones y lo bien que se mueven los personajes hay que decir que el juego está realmente curioso.



▲ No estamos muy seguros de lo que tienen entre manos estas luchadoras, pero no hay que tener mucha imaginación para averiguarlo...



◀ No sabemos que está cocinando Rock pero por su cara diría que deben ser galletitas...



▲ Kane se prepara para recibir la tunda del año. Lo que sucedió a continuación no es apto para menores amigos.



Acción Real

Gracias al nuevo sistema de captura de movimiento podremos contemplar los verdaderos golpes que se realizan en la *WWF*. Así es como han conseguido que los personajes se muevan tan suavemente.





▲ Hay un total de 400 movimientos por cada personaje. Se acabó eso de estar repitiendo tres o cuatro movimientos todo el tiempo.

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	8
Muy fluidos y definidos.	
MÚSICA Y FX	8
Muy variada, cada luchador tiene su propia música.	
CONTROL	7,5
Correcto sin ser nada del otro mundo.	
INNOVACIÓN	7,5
Gran variedad de modos.	
JUGABILIDAD	8
A los fans de la WWF les entusiasmará.	

Interés: 1ª HORA · 1º DÍA · 1º FIN SEMANA · 2º FIN SEMANA · 1º MES · 2º MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ El primer juego de WWF que resulta interesante y entretenido. El creador de luchadores es fantástico y fácil de usar.

▼ Sólo apto para fans del Wrestling.

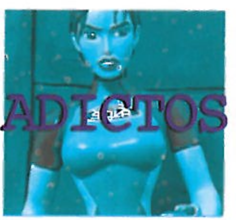
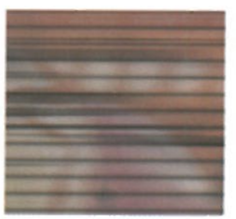
PUNTUACIÓN FINAL:




VIDEO
JUEGOS



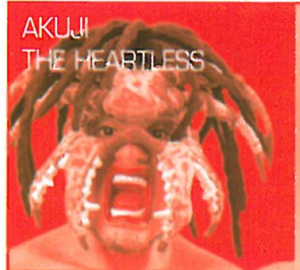


GAMA PSM 99 PARA VIDEO ADICTOS

En el mundo de las figuras de acción siempre ha existido una gran variedad de productos a elegir, desde las ya míticas Barbies hasta los más modernos transformers con cientos de armas y pistolas adicionales. Pero está claro que la gente empieza a cansarse de los muñecos de siempre y las empresas están localizando un mercado con muchas posibilidades, el de los videojuegos. 1998 ha sido un año muy fructífero para los amantes de los juegos de calidad. Primero hicieron su aparición los muñecos de la empresa ReSaurus como *Duke Nukem* o *Crash Bandicoot* de Toy Biz. De esta forma actualmente podemos encontrar un total de 20 licencias de las casas de responsables de los juegos más importantes gracias a las cuales podremos disfrutar de los muñecos de acción de títulos tan diversos como los que os mostramos a continuación.

AKUJI THE HEARTLESS



Akuji y su mala leche vudú estará en el mercado gracias a la empresa Precision Designs, que prevee tener lisa su versión definitva ya mismo. Según Dave Denton de Presicion Designs Akuji estará diseñado mediante un sistema de articulaciones y partes suaves a las que hay que añadir la espectacular máscara realizada, según la leyenda, con huesos humanos.
A esto hay que añadirle lo que Denton llama "articulación avanzada" permitiendo colocar al personaje en cualquier posición que seamos capaces de imaginar. "Es un personaje orientado a la acción, por eso hemos querido crear algo mucho más divertido que los típicos muñecos del mercado". Denton explicó que "Su sistema de articulación está basado parcialmente en la figura de acción de Archer de la película Small Soldiers"

Tiene el mismo tamaño de las Barbie: seguro que harán buenas migas en la casita rosa...

CRASH BANDICOOT

"ReSaurus es la empresa lider en la creación de figuras de acción basadas en videojuegos" comentó Kevin Havens, presidente de ReSaurus. Es normal que hagan estas afirmaciones teniendo en cuenta los éxitos cosechados desde *Crash Bandicoot a Quake*.

Ahora ReSaurus se prepara para las Series 2 de *Crash Bandicoot* y la verdad es que prometen ser de una calidad muy buena. De esta forma podremos disfrutar de Crash Buceador, Moto Coco, Dingodile, Dr. N. Gin o Dr. N. Tropy. Al igual que sus anteriores series estas vendrán con varios accesorios para aumentar la diversión.

Si viste la primera serie Crash y te gustó, prepárate para toda una gama de muñecos con más personajes y mejor acabado. ¿Aparecerán los del juego Crash Team Racing?



DARKSTALKERS 3



Mientras los chicos de ReSaurus se consideran los reyes de la colina la empresa Toy Biz está preparando una gran cantidad de nuevos lanzamientos que se unirán a la serie de muñecos de Lara Croft o los fantásticos personajes de *Resident Evil*.

¿Y qué será lo nuevo que tiene para ofrecernos Toy Biz? Pues bien, se trata de tres figuras de acción basadas en el juego de Capcom Darkstalkers 3. Toda la línea está acompañada de pequeños accesorios. Los personajes son John Talbain con el bebé Bonnie Hood, McDermon con el Doctor Fantasma y Demitri con Lilith. El conjunto está muy bien realizado y se parecen mucho a los dibujos del juego.



Estas unidades son algo más grandes que las otras figuras que lanzó Toy Biz anteriormente. Son mucho más coloridas y el acabado deja sorprendido a cualquiera.







FINAL FANTASY VIII



Los locos por la serie *Final Fantasy* están de enhorabuena ahora que han salido las figuras de acción del octavo y último juego de la serie (hasta el momento).

Bandai, una de las grandes empresas del entretenimiento en todos los sentidos creó hace casi un año figuritas de acción de *Final Fantasy VII* y ahora ha lanzado muñecos con un nivel de detalle increíble que dejará boquiabierto a cualquiera. Las figuras que ya podéis disfrutar en alguans tiendas, que son Squall Leonhart, Seifer Almasy, Rinoa Heartilly y Zell Dincht, las otras cuatro que saldrán más adelante son Laguna Loire, Quistis Trepe, Irvine Kinneas y Selphie Tilmitt. Los más ambiciosos esperarán algo más para disfrutar de la versión "deluxe", con cajita a juego y todo, de los personajes Squall, Zell, Selphie y la simpática Edea.

Mientras tanto Palisades Marketing, que creó las figuras de *Tekken 3* hace medio año está preparando unas figuras alucinantes basadas en los *Guardian Force*. Al igual que la línea de Bandai, Palasades se está centrando en llevar el nivel de detalle al máximo. De esta forma en algunas tiendas de importación o de Comics especializada encontraréis a Odin, Sleipnir, el Cerbero, o la sirena Siren.

Todas las figuras vienen con sus propias armas.

Edea la maga es en nuestra opinión la figura mejor realizada por Bandai.

Lo más increíble de las figuras de Bandai es que son totalmente articulables.

Los Guardian Force superan todas nuestras mejores expectativas. Simplemente alucinantes.

Si no fuera porque están realizadas en plástico cualquier diría que son esculturas.

GEX

ReSaurus ataca de nuevo con más figuras de acción, en este caso parece que van a sacar toda la gama de poses y vestimentas de nuestro querido lagarto Gex. A esta gama tendremos que añadir los muñecos que planea lanzar Toy Fair International que incluyen varios Gex y en dos paquetes diferentes. "Hemos desarrollado la mejor línea de personajes que se ha realizado de un videojuego", comentaba Kevin Havens. "Tenemos previsto lanzar todo el conjunto antes de final de año para poder crear una gama de accesorios suficientemente amplia como para no defraudar a nuestros consumidores. Preparaos para el Gex Snowboarding, Gexula, Agente Secreto Gex, Pirata Esqueleto, Rex y el cerdo Moo Shooo.

▼ Las figuras sin pintura de la izquierda son esculturas en desarrollo que nos mostró ReSaurus. Las versiones finales van a ser "impresionantes".

METAL GEAR SOLID



McFarlane Toys ha sido la encargada de crear las figuras de acción de Metal Gear Soild que muchos habréis visto en las tiendas de PlayStation o Comics. Esta línea ha sido renovada con unas versiones "stealth" de Solid Snake, Ninja y Psycho Mantis que se venderán cada una por separado. ¿Pero tendrán esa misma suerte personajes como Otacon o Meryl?

"Actualmente solo hay un 50% de posibilidades" nos explicó Steve Hamady director de comunicaciones de la empresa. "Nos gustaría llevarlo a cabo, al igual que a Konami. Pero estamos simplemente demasiado ocupados como para encargar a los escultores este trabajo, sobretodo si queremos llevar las series 2 de Metal Gear Solid a las tiendas antes de que termine el mes de Diciembre". Sniper Wolf es una de las que más posibilidades tiene (¿por qué será que se vende tanto eh amigos?) al igual que el fantástico Rex que está preparando McFarlane.

En cualquier caso fans de MGS no os preocupéis, con lo bien que se están vendiendo las figuras de acción es más que probable que nos den una agradable sorpresa a todos lanzando estas nuevas figuras.

◀ Antes de llegar los muñecos de La Amenaza Fantasma los de Metal Gear Solid eran los más vendidos con diferencia. Estas figuras (emulando el camuflaje óptico) os costará un poco encontrarlas.

QUAKE

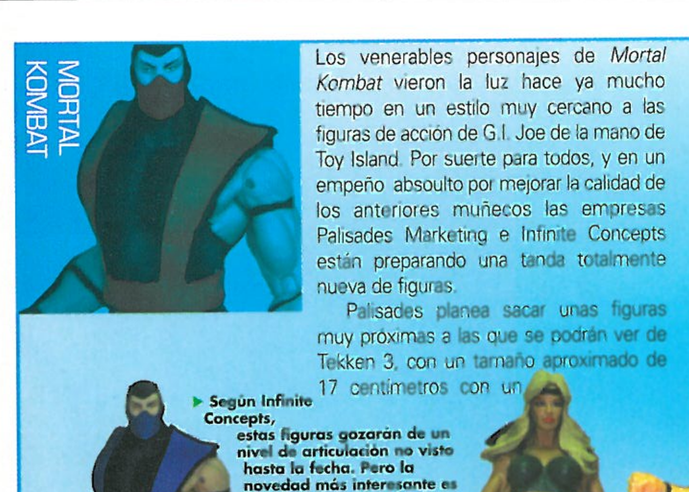


ReSaurus como ya os comentábamos en la página anterior irrumpió en el mundo de las figuras de acción con Quake, uno de los juegos más famosos de la historia. Ahora está planeando lanzar los muñecos basados en *Quake II: Ampliación 1.5*, los cuales seguramente estén a punto de llegar a vuestras tiendas. Entre las figuras más destacables cabe señalar el estupendo trabajo realizado con Iron Maiden, La Marine Lotus, El comandante Tanque y el Marine Viper. Todos vendrán con un buen repertorio de armas devastadoras que no decepcionarán a nadie. Los planes de ReSaurus son seguir lanzando figuras de acción el próximo año, pero esta vez basadas en el inminente Quake III: Arena de ID.

◀ El Marine y el Sargento son muy parecidos excepto en los matices de color y cara. Las figuras vendrán con toda clase de armas, eso si, cada figura llevará sus armas exclusivas para mayor "pique" con los amigos.



MORTAL KOMBAT



Los venerables personajes de *Mortal Kombat* vieron la luz hace ya mucho tiempo en un estilo muy cercano a las figuras de acción de G.I. Joe de la mano de Toy Island. Por suerte para todos, y en un empeño absoulto por mejorar la calidad de los anteriores muñecos las empresas Palisades Marketing e Infinite Concepts están preparando una tanda totalmente nueva de figuras.

Palisades planea sacar unas figuras muy próximas a las que se podrán ver de Tekken 3, con un tamaño aproximado de 17 centimetros con un máximo de detalle y una articulación algo pobre y limitada. Su lanzamiento está planeado para finales de año, lo cual hace muy posible que no podamos disfrutar de Goro, Raiden, Sub-Zero o Sonya Blade hasta bien entrado el 2000. En cualquier caso la empresa Palisades se ha asegurado tres años de licencia oficial "Mortal Kombat".

Infinite Concepts pretende tener estas seis figuras de Mortal Kombat listas para que el público joven pueda disfrutar de ellas plenamente articuladas mediante un innovador sistema de unión que permite mucha libertad al usuario. A esto hay que añadirle el sistema patentado de "Gravity Joint Integration" que asegura que los muñecos no se caerán en las más difíciles de las posturas. Esta empresa tiene figuras de Liu Kang, Sonya Blade ,Sub-Zero, Scorpion, Katana y Shang Tsung prácticamente listas.

Sobre la aparición o no de figuras basadas en Mortal Kombat: Specia Forces solo podemos decir que hasta la fecha no no hay nada oficial.



▶ **Según Infinite Concepts, estas figuras gozarán de un nivel de articulación no visto hasta la fecha. Pero la novedad más interesante es que se mantienen de pie en casi cualquier superficie, incluso en tierra. Prepárate para los Fatalities más increíbles...**

RESIDENT EVIL 2 PLATINUM



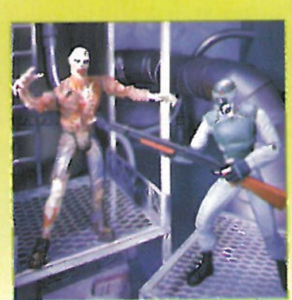
Toy Biz rompió los moldes con sus figuras de *Resident Evil* introduciendo unas esculturas realmente detalladas capaces de sorprender al más listo. Ahora planean lanzar una nueva serie de muñecos de Resident Evil 2 aprovechando el lanzamiento de la versión Platinum.

A diferencia de las anteriores figuras que se centraban en la acción pura y dura estos dos nuevos packs incluirán a Ada Wong con Ivy, William Birkin y su hija Sherry, el personaje oculto Hunk con un zombie totalmente alucinante y a Mr. X que vendrá acompañado de un gran número de accesorios para poder transformalo en el conocido Tyrant.









STREET FIGHTER

¡Ha-do-ken! *Street Fighter*, una de las series de lucha más conocidas de la historia de los videojuegos no podía faltar en este reportaje de los muñecos de acción. ReSaurus, compañía que está teniendo mucho trabajo últimamente, se han hecho con los derechos para asegurarse la victoria sobre los fans de *Street Fighter* con unos muñecos al más puro estilo G.I. Joe.

La primera serie incluirá a los famosos Ryu, Ken, Blanka, Chun-Li, Alex y Vega llegando a cotas increíbles de detalle. "Nuestros planes son crear personajes con mucha calidad que gusten a los coleccionistas y fans del juego" comentó Havens, remarcando la alta duración de sus figuras.

¡Pero eso no es todo amigos!, ReSaurus está lista para estas pequeñas locuras que véis aquí, los muñecos de *Pocket Fighters*, con Ryu, Chun-Li, Akuma o Ken.



◀ **Las figuras de *Street Fighter* de la izquierda son las mejores creaciones en plástico que hemos visto hasta la fecha. Y lo mejor es que son muy articulables. ¡Fight!**

▶ **Pocket Fighter no podía ser menos. Fíjaos en el careto que se le ha quedado a Akuma, ¡es buenísimo!**





Palasades está ofreciendo a este creciente mercado cuatro figuras basadas en *Tekken 3*. Toda la gama ofrece un altísimo nivel de detalle pero una articulación bastante limitada. De esta forma tendremos a Heihachi, Yoshimitsu, Devil Jin y a Ogre dentro de poco en las tiendas gracias a un acuerdo que Palisades ha firmado con Diamond. Habrá versiones en brillo, mate y negro brillante. Las otras figuras que pronto tendremos serán las de *Soul Calibur*.





Una veterana con tantos años de experiencia no podía faltar en esta secciión. Las figuras son cortesía de Playmates y sus tamaños varían entre los 15, 22 y 30 centímetros de altura, convirtiendose en una de las más altas del grupo.

Dos de estas figuras ya están en la calle desde hace meses (Lara en traje de buceo y vestida de exploración selvática). Playmates planea completar el grupo con una vestimenta del Area 51 que vendrá equipada con toda clase de armas pero que tendrá una articulación limitada.

Las tres figuras de 15 centímetros estarán listas para finales de año y nos mostrarán a Lara en plena acción contra un animal gigante. Las otras dos son la clásica lara contra un tigre o la Lara escaladora. Todo ello sin olvidar a Lara luchando contra un tiburón gigante. Pronto veremos ésta y la versión de Lara motorista.

La más sorprendente de la serie será la de 30 centímetros al incluir un sistema de sonido que hará que nuestra Lara de plástico nos diga "cositas".

¿Cuando podremos disfrutar de una Lara a la que podamos cambiarle la ropita?...

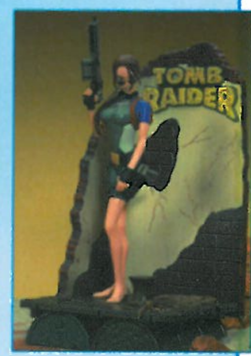




▶ Los Fans de Lara van a tener un año muy movidito.









▶ Esta figura de Mechwarrior hará las delicias de los fans de la serie BattleTech.

Sabemos que hay muchos otros muñecos de acción pero no podemos ponerlos todos a la vez. Lo que está claro es que este mercado está en contínua evolución y que tras leer revistas tan prestigiosas como ToyFare nos damos cuenta como las grandes empresas de las figuras de acción se han metido de lleno en los videojuegos.

MECHWARRIOR

Palisades Toys se ha asegurado los derechos sobre las figuras de acción de la serie *MechWarrior* consiguiendo figuras con un nivel de detalle realmente alto. Las primeras que veremos son los mech Madcat, Vulture, Awesomne y Atlas.

MEGA MAN

Hay rumores sobre las intenciones de Bandai de realizar figuras de acción de la serie Mega Man. Si estos rumores de Japón son ciertos, pronto disfrutaremos de muñecos con muchas armas y un nuvel de detalle altísimo.

PARAPPA THE RAPPER/ UM JAMMER LAMMY

Los fans de la serie están de suerte ahora que ReSaurus se prepara para lanzar una nueva gama de muñecos que incluirán a *Um Jammer Lammy* dentro de la serie Parappa. Lo que no sabemos es si será, como en el juego, en solo dos dimensiones o si tendrá algo más de "volumen".

WIPEOUT 3

ReSaurus no para ni un momento para aprovechar el lanzamiento de un nuevo juego al mercado. Esta vez es el turno de las naves del increíble Wipeout 3. La serie saldrá en forma de colección y estarán todas las naves nuevas y antiguas de la serie.

◀ How cool is this? Wow!



◀ No, este no es un muñeco de Dino Crisis, pero seguro que se aproxima bastante.

DINO CRISIS

ReSaurus está tras los derechos de producción de figuras del nuevo juego de Capcom Dino Crisis.

DOOM

McFarlane Toys tendrá los derechos de la serie Doom. Muchos usuarios de PC estarán contentos ahora que viene la película y los muñecos de acción.



VOLANTE RACING SYSTEM



Fabricante: Act Labs
Distribuidor: Herederos de Nostromo

El coche de tus sueños

Hace algunos números que os mostramos un análisis de este periférico realizado con una unidad americana. No pensamos entonces que algún día llegaría por estas tierras. Pues lo ha hecho de la mano de la distribuidora Herederos de Nostromo, la cual se encargará de comercializarlo en nuestro país junto con otros periféricos de importación de los que os mantendremos informados en sucesivos números.

La verdad es que hay muchos volantes en el mercado y de una calidad más que aceptable, pero ninguno nos ha sorprendido tan gratamente como este por su preciso control sobre la gran mayoría de los juegos de conducción disponibles. Viene forrado en una imitación de cuero bastante buena, incluso tiene ese característico olor a piel, y que proporciona un agarre excelente. La fijación es bastante sólida y se adapta prácticamente a cualquier mesa con dos ruedas laterales que regulan el apriete proporcionado por dos mordazas que se encuentran debajo del bloque del volante. No tienes que preocuparte por las marcas que puedan dejar las mordazas en la mesa puesto que cuentan con unos tacos de caucho que lo evitan. Los pedales vienen montados sobre una plataforma realmente pesada con tacos de goma que evitan cualquier deslizamiento. Son realmente cómodos y fiables y su tacto analógico es muy bueno; esto es que puedes acelerar desde muy poquito e ir incrementando gas hasta darle a tope, muy útil en juegos como Fórmula 1 cuando te sales de la pista. Vale, diréis que esta cualidad la tienen todos los pedales del mercado y es cierto, pero en pocos este tacto es tan suave como en el RS. Otra cualidad que nos ha gustado mucho de la plataforma de los pedales es que cuenta con un espacio para apoyar el pie que no usas, o sea el izquierdo, lo que refuerza aún más la sujeción al suelo.

Volviendo al bloque del volante nos encontramos con una serie de botones que sirven para programar las funciones que queramos



asignar a cada pulsador (4 programaciones diferentes). La palanca de cambios es estilo Fórmula 1 y gira con el propio volante; bastante cómoda por cierto. La resistencia al giro es la adecuada para que no sea labor de titanes girar el volante, ni tampoco gire a lo loco como en las antiguas recreativas de Atari y una vez sueltas el volante, este vuelve a su centro con toda precisión.

Pero lo más destacable e innovador del Racing System es su sistema de cartuchos que lo hacen compatible con todos los sistemas de juego existentes y futuros. Solamente con cambiar el cartucho que se introduce por la parte trasera del volante podrás usarlo indistintamente en un PC, un Mac, una Playstation, N64, Dreamcast... y lo que venga. El paquete inicial cuesta 19.900 Pts. y consta del volante, los pedales y el cartucho para el sistema que elijas. La verdad es que es un poco caro pero hay que tener en cuenta que si quieres utilizarlo en el PC o cualquier otro sistema no tendrás que comprar otro volante sino un cartucho que cuesta 4.990Pts.

Es compatible con todos los juegos, funciona especialmente bien con Fórmula 1 97, Ridge Racer Type 4, Need for Speed 4 y V-Rally 2 entre otros muchos y te hará cambiar de opinión sobre algunos juegos de conducción que creías difíciles o aburridos ya que con el RS todo es mucho más fácil, realista y divertido. Con el único que no va muy bien es con Gran Turismo, pero es que parece que éste juego ha sido diseñado para que vaya bien sólo con el Dual Shock, ya que todos los volantes que hemos probado con él nos han dado malos resultados. Sólo le vemos un pequeño fallo y por eso no se lleva el 10 en nuestra valoración final y es que no tiene vibración, aunque te aseguramos que cuando te pones a conducir con el RS y alucinas con su manejo, no la vas a echar en falta. Si deseas más información sobre esta maravilla puedes ponerte en contacto con sus distribuidores llamando al 901-11-66-37 o en su dirección en Internet hnostromo@hnostromo.com.

PUNTUACION. 9



DEXDRIVE
Fabricante: Interact



Y decían que el saber no ocupa lugar...

Seguro que más de uno de vosotros ha tenido la desgraciada, pero normal situación, de encontrarse atrapado en un juego sin poder seguir por recibir el dichoso mensaje de "No hay suficientes bloques libres en la tarjeta de memoria". Si ese es tu caso y no das abasto con el dinero que te gastas en nuevas tarjetas para no perder ese récord fantástico o esa partida de Final Fantasy que no puedes borrar por nada del mundo, significa que lo que estás buscando se llama DexDrive.

Este aparato se conecta al puerto Serie de un PC y funciona como si fuera el puerto de la PlayStation.

Una vez conectado e instalado el software Dexdrive en un ordenador con Windows 95/98 basta con ejecutar el programa e insertar una tarjeta de memoria para poder hacer una copia de seguridad de su contenido en nuestro ordenador. De esta forma podremos guardar cie tos de bloques de memoria sin tener q estar pendientes del espacio libre que no: en la tarjeta, ya que si en algún mom llena bastará con grabar su contenido en el PC. Y no os preocupéis porque las tarjetas de memoria de PlayStation solo ocupan 128k en el PC.

Una vez hayamos copiado nuestra tarjeta de memoria al PC podremos recuperar aquella partida que necesitemos o ese récord que deseemos ver en la PlayStation. Basta con arrastrar el bloque en cuestión a un bloque libre de la tarjeta y volver a conectarla a la consola.

Todo el software ha sido diseñado para que hasta el más "pardillo" pueda hacerse con él en un momento.

Definitivamente la mejor solución para los problemas de espacio de aquellos que dispongan de un PC.

PUNTUACION. 9



SKIPDOCTOR
Fabricante: Digital Innovations
Distribuidor: Personal CD

Precio: 10.900 Pts.

Como recordareis bien, ya que muchos de vosotros nos habéis llamado para preguntarnos por él, en el número pasado publicamos un análisis de esta fabulosa herramienta que ha salido al mercado para resucitar nuestros CD´s arañados, ya sean CDROM o de música. Pues bien, por culpa de los hados y los elfos (a alguien hay que echar la culpa ¿no?) se nos olvidó publicar el teléfono y el nombre de su distribuidor en España. Podéis encontrarlo desde ya en tiendas de videojuegos, de música y de informática. Si no lo encontraseis esta es la dirección y el teléfono de sus distribuidores:

PERSONAL CD
Apdo. de correos 165
Sitges 08870, Barcelona
Tfno y Fax: 93 811 20 68
E-Mail: personal-cd@mail.com

Este aparato repara prácticamente todos los arañazos en los CD´s, pero si aún así la avería es más gorda no dudes en llamarles ya que ellos son capaces de solucionarte prácticamente cualquier problema que tengas con tus CD.

PUNTUACION. 9





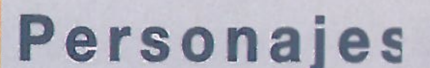
Silent Hill

1ª Parte

Esta es la verdadera historia del mundo de Silent Hill. En estas páginas encontrarás las respuestas a todos los enigmas con los que tendremos que enfrentarnos para rescatar a nuestra pequeña e inocente Cheryl. Hemos diseñado esta guía para que aprendas a evitar los enemigos o localizar su posición mucho antes de que te vean. Si estás preparado para la acción sigue leyendo mortal, todavía te queda mucho que aprender...

El extraño mundo de Silent Hill

Silent Hill es un mundo en el que el miedo y el terror se introducirán en tu piel poco a poco hasta que tus nervios sucumban ante las temibles fuerzas del mal. Aunque como bien sabes PSM está lista y preparada para ir en tu rescate con la ayuda de estas páginas tan repletas de información.



A medida que progresemos en nuestra aventura aparecerán una serie de personajes cuya importancia se conocerá solo con el natural transcurso de los sucesos. Aquí tienes una breve sinopsis de los tres personajes que conocerás al comenzar la partida.

Harold "Harry" Mason

Tu serás el encargado de tomar el peligroso papel de Harry a lo largo de toda la aventura. Como habrás adivinado se trata de una persona normal y corriente cuyo trabajo consiste en pasar largas horas tras una máquina de escribir. Su mujer murió tras sufrir una extraña enfermedad. Lo único que le queda en el mundo es su amada hija.

Cheryl Mason

La dulce y silenciosa hija de Harry tiene siete años y vive sola con su padre desde que su madre murió. Fue idea suya venir a Silent Hill pero si pudiera imaginarse como este apacible pueblo va a cambiar su vida seguro que hubiera preferido quedarse en casita viendo la tele.

Cybil Bennett

Cybil es una agente de policía de 28 años que ha decidido investigar los extraños sucesos que han estado ocurriendo en Silent Hill desde que se cortó toda comunicación. Al llegar al pueblo todas sus sospechas se ven confirmadas. Ayudará a Harry entregándole una pistola.

Objetos importantes

Al igual que en otros títulos de este género las armas y demás objetos que encontramos a lo largo de nuestra aventura juegan un papel fundamental. Estos son los cinco objetos más importantes en Silent Hill.

Linterna

La encontrarás en la cafetería, No es útil durante el día pero te será de vital importancia cuando entres en lugares oscuros y tenebrosos. El único inconveniente es que alertará de tu presencia a los enemigos que haya en la zona.



Radio

Otro de los objetos de la cafetería, aunque en este caso no podrás cogerlo hasta que intentes irte. Cuando la tengas déjala siempre encendida y detectarás a los diablos mediante las interferencias que producen sus cuerpos.

Mapa

Desde el momento que cojas el mapa de la cafetería tendrás la posibilidad de averiguar tu posición exacta pulsando el botón de triángulo. A medida que tropieces con nuevas pistas aparecerán en esta pantalla. Es una herramienta imprescindible.



Pistola



Te la entrega Cybill al salir de la cafetería. Por desgracia Harry, al ser escritor, es un tirador penoso por lo que tendremos que disparar a corta distancia para no perder las escasas balas de forma inútil.

Cuchillo

Una "herramienta" poco eficaz a la hora de despedazar a los diablos de Silent Hill. Úsala solo en casos de emergencia en los que no puedas salir corriendo. Si atacas a tus enemigos con el cuchillo ten por seguro que ellos te golpearán en más de una ocasión.

Están ahí fuera para cazarte

Silent Hill es un pueblo solitario dominado por las fuerzas del mal en el que deberemos luchar contra criaturas que escapan de los límites de la realidad. Es por esta razón por la que habrá que usar métodos de combate poco ortodoxos, aunque siempre nos quedará el viejo sistema de "salir por patas".

Demonios voladores

Este es uno de esos enemigos que desearemos no haber conocido jamás. Podrás adivinar donde están gracias al sonido de las alas que oirás justo antes de que la radio empiece a emitir interferencias. Si alguna te ve se lanzará con sus garras desde el cielo, tras lo cual desaparecerá en la niebla para preparar su siguiente ataque.

Monos demonio

Mucho cuidado con estas pequeñas máquinas de matar. Pueden eliminarte con un par de golpes. Las encontrarás en lugares en los que haya pistas importantes. Evita enfrentarte directamente a ellos o gastarás más munición de la que te puedes permitir. Si sales corriendo te alcanzarán en poco tiempo, pero si haces uso de los métodos de evasión que te explicamos podrás evitarlos sin ningún rasguño.

Niños endemoniados

Las criaturas más perversas y malévolas del juego. Estos canijos van armados con pequeños cuchillos punzantes capaces de triturarte antes de que te des cuenta. Suelen atacar en grupos. Podrás huir con facilidad si encuentras una puerta antes de que empiecen a salir más.

Perros demonio

Estos "pequeños" caninos se pueden esquivar y eliminar sin demasiados problemas. Preparan su embestida a lo lejos y salvo que te encuentres de espaldas no te darán muchos problemas.

Técnicas para no morir

Uno de los aspectos que debes tener en cuenta a la hora de introducirte en el papel de Harry es que estás ante un tipo normal y corriente que no ha recibido ningún tipo de formación policial, de hecho apostamos a que no ha realizado ni la mili. Harry es un padre que tras sufrir la desaparición de su amada hija decide armarse de valor (con una pistola 9mm) y lanzarse a una aventura que solo terminará cuando los malos mueran.

El desarrollo de la aventura es bastante lineal. De esta manera según aparezcan las pistas se te abrirán nuevas localizaciones o tareas que desaparecerán del mapa una vez las hayas completado. Otro aspecto importante es que a pesar de que aparentemente eres libre de ir por cualquier camino pronto te darás cuenta que cada zona está íntimamente relacionada con un problema, puzzle u objeto necesario para nuestra misión. Realmente el único problema que nos debe preocupar a la hora de cruzar un pasillo o atravesar una habitación a oscuras es el de no toparnos con ninguno de los molestos, hambrientos y babeantes monstruos que pueblan las calles de Silent Hill.

Deberás evitar que los enemigos te acorralen en una esquina o solo podrás escapar si tienes algún arma potente. Procura dispararles antes de entrar en su radio de alcance y calculando cuantos tiros necesitan para palmarla. En los espacios abiertos vigila las sombras de los monstruos alados que puedan atacarte por sorpresa. Si te ves obligado a salir corriendo intenta esconderte en una esquina para preparar tu mejor tiro o esperar a que el peligro se aleje lo suficiente.

Como último apunte te recomendamos fervientemente que guardes la partida a la primera oportunidad o verás como Harry muere ante la fuerza demoníaca de una enfermera asesina. Haznos caso que el que avisa no es traidor...

Evita la lucha cuerpo a cuerpo

Recuerda que tu misión consiste en salvar a tu hija a toda costa evitando por todos los medios luchar o hacer uso de la pistola, pues como bien recordarás se supone que eres una persona normal y corriente. Mantente oculto tras las sombras con el máximo de cautela y evitarás a los monstruos de Silent Hill sin más esfuerzo del necesario. Aquí tienes una serie de útiles recomendaciones "made in PSM".

Mira a tu alrededor

Nada más empezar la aventura tendrás la posibilidad de hacer uso de tu mirada para ver lo que hay a lo lejos en la distancia. Para acceder a este modo pulsa L2 y usa las flechas de dirección para girar la cabeza. Ten por seguro que harás uso de este modo o acabarás cansado del lento sistema de giro del protagonista. Otra ventaja de este modo es que te servirá para examinar con mayor precisión cualquier tipo de dibujo que encuentres en una pared sin tener que depender del sistema automático de cámaras. Recuerda que en algunos callejones o habitaciones pequeñas no podrás usar este modo de visión.

Linterna

Realmente no la necesitarás hasta que accedas a zonas con poca luz y te aseguramos que cuando no hay luz sin la linterna no verás ni torta. Sin la linterna en estas zonas es imposible usar el comando "investigar" o acceder al mapa de la zona. Por si fuera poco el patético sistema de disparo se verá empeorado hasta el punto de ser totalmente imposible acertar a ningún objetivo (excepto que lo tengas a medio centímetro de ti y te esté dando un "mordisquito" de buenos amigos). En cualquier caso si apagas la linterna gozarás de una doble ventaja ya que tu podrás oir los efectos de distorsión que producen en tu radio y sin embargo ellos se quedarán quietos hasta que hagas ruido o vean un destello de luz.

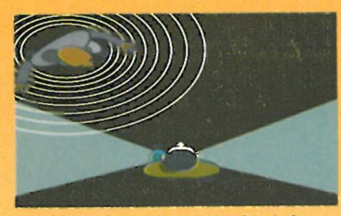
◄ La linterna es un objeto muy importante a la hora de caminar por callejones oscuros.

Radio

Uno de los aspectos más innovadores en Silent Hill es el aprovechamiento del sonido que los programadores de Konami han realizado, por esta razón te recomendamos fervientemente que conectes tu PlayStation a una cadena estéreo, Televisor estéreo o que te pongas unos cascos directamente conectados a la salida de sonido de la Play, aunque hay que decir que para sacarle más partido tendrías que disponer de un sistema de sonido envolvente (ya sabes "Surround").

Hay ocasiones en las que con un poco de suerte podrás saber si te atacan al escuchar el aleteo de los demonios. Más adelante, conforme te hagas con la radio, podrás oír a todos los monstruos antes de ser atacado por ellos. A medida que los enemigos se aproximen a tu posición la radio recibirá una serie de interferencias que escucharás con mayor o menor intensidad según lo lejos de los enemigos que estés. Otro elemento muy importante a tener en cuenta es que las interferencias siempre se producen en estéreo con o cual si giramos la cabeza (la del personaje no la nuestra evidentemente) podremos "precisar" la localización de nuestros enemigos con una exactitud increíble.

Practica este sistema y evitarás desagradables sorpresas.



▲ Con los cascos puestos escucharás lo mismo que el protagonista, de esta forma tendrás la posibilidad...



▲ de localizar a los enemigos girando la cabeza del personaje para calcular la distancia a la que se encuentran.

Cuando tengas que luchar

Hay muchas ocasiones en las que el propio guión nos lleva a situaciones en las que la lucha no se puede evitar. Para este tipo de situaciones el protagonista gozará de un amplio repertorio de armas con las que defenderse, lo que tienes que tener muy en cuenta es que nunca serás una máquina de matar al más puro estilo Rambo. Recuerda que en Silent Hill eres una persona normal que en muchas ocasiones deberá salir corriendo antes de enfrentarse a un enemigo cara a cara.

Pistola

Como bien habrás adivinado Harry, como escritor de novelas, nunca ha tenido contacto con un arma de fuego. Otro problema de la pistola es que si no andas con cuidado te quedarás sin balas antes de tiempo. Si te ves obligado a disparar deberás estar lo más cerca posible del objetivo (aunque no te pases o acabarás de comida para perros). Usa el modo de vista en primera persona (pulsando L2) para eliminar con más eficacia los diablos que intenten evitar los disparos agachándose. Otro buen consejo para cuando los demonios caen al suelo y tienes que darles "el toque de gracia" es aproximarse a ellos y aplastarles el cráneo. Cuando dejen de producirse interferencias en la radio sabrás a ciencia cierta que la criatura ha muerto.



◄ Ten muy en cuenta que tu personaje no es ningún héroe de película, o te acercas a los enemigos o no les darás ni en la mejor de las ocasiones.

El cuchillo y la tubería

El cuchillo que encontraremos en la cafetería es una de las armas menos eficaces del juego pero como habrás adivinado es mejor tener un cuchillo de untar manteca que nada, sobretodo si se nos acaban las balas. El mayor problema de usar este objeto es que por lo general siempre recibirás algún que otro golpe de tus enemigos, con lo cual deberás limitar tus ataques a uno o dos cuchillazos o golpes de la tubería y usar las técnicas de evasión que te explicamos a continuación.

La tubería es otro de los objetos que no hacen mucho daño pero es mucho más efectivo que el cuchillo al tener mayor alcance y alejar ligeramente a los enemigos. Cuando lo uses espera hasta que el demonio te ataque, golpea y da un paso hacia atrás para prepararte al siguiente ataque. Mantén esta estrategia hasta que caiga. No uses esta táctica contra más de un demonio, si te sobrepasan en número lo mejor es salir corriendo.

Tácticas de evasión

Siempre que te encuentres con un enemigo podrás correr o luchar, no hay más opciones. Si quieres sobrevivir tendrás que correr y usar un par de técnicas.

Primero tomar contacto con las teclas L1 + R1 para girar 180 grados. De esta forma podrás cambiar de dirección inmediatamente y salir corriendo para dejar los problemas atrás. Mientras tengas a los enemigos a tu espalda procura escuchar lo cerca o lejos que están para no estar totalmente despistado y no llevarte un susto inesperado. Cuando los tengas justo a tu espalda gira 90 grados en cualquier dirección. De esta forma estarás justo donde deseas, a su espalda.



◄ Correr es una buena opción, pero recuerda que por regla general los enemigos corren más que tú. Por esa razón procura evitarlos lo máximo posible, otra opción en los lugares oscuros es apagar la linterna y escuchar atentamente la radio.



► Cuando una criatura te persiga sal corriendo y gira 90 grados, si lo haces correctamente podrás huir o pegarle donde más duele, en la espalda.

Un lugar llamado Silent Hill

Localizada en las cercanías de Chicago, Silent Hill es una tranquila y apacible comunidad que se alimenta del suave y tranquilo caudal de un lago. Actualmente tiene una población total que no supera la media interestatal, sobre todo en los días de



verano. Aparte de alguna que otra tienda curiosa no hay nada para comprar que se salga de lo normal. El colegio, un pequeño centro comercial al que las marujas van de compras los domingos y un par de zonas residenciales en las que los ancianos descansan. Silent Hill es el lugar perfecto para que Harry Mason pierda a su amada y desconocida hija.

¡Encuentra a tu hija!

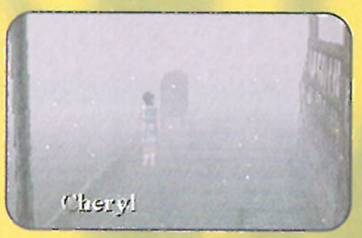


Nuestra pesadilla comienza cuando Harry Mason se dispone a pasar unas tranquilas vacaciones en un pueblo llamado Silent Hill. El viaje se complica cuando Harry sufre un accidente. Al despertar es medianoche y hay mucha niebla.

Estás conduciendo por la interestatal, Cheryl, tu hija, duerme plácidamente en el asiento delantero. Una moto te adelanta a toda velocidad; por lo visto parecía un agente de policía. De pronto, antes de poder mediar palabra una figura emerge de la oscuridad. Giras el volante bruscamente para evitar atropellar a la criatura pero cometes un error, es demasiado tarde, has perdido el control del vehículo...

Poco a poco tus ojos se abren, miras desconcertado a tu alrededor y algo falla. Cheryl. ¡¿Dónde está Cheryl?!.

1. Caminas en dirección al pueblo, el coche está destrozado y no eres ningún genio como para arreglarlo. De pronto al dar un par de pasos ves una figura, no hay duda es Cheryl. Sientes el irremediable deseo de correr tras ella por la calle hacia delante y girando a la izquierda.



▶ A medida que entras en el pueblo la imagen de una niña se disipa en la niebla, por mucho que corras no llegarás a tiempo...

2. Continúas siguiendo su rastro a lo largo de la calle. Tu "sexto sentido" te alerta, algo huele mal y no es que tu desodorante te haya abandonado, es la ciudad. Al final de la calle ves una verja, la abres y prosigues tu camino tras pasar otras puertas.

3. Al final del callejón observas algo terrible, un ser crucificado y empalado a una verja metálica. No puede ser, esto es peor que la película de terror que viste el pasado sábado... Escuchas unos pasos muy cortos y rápidos, al girarte te das cuenta que esto tiene que ser una pesadilla. Un grupo de niños con la cara deformada y con una risa hilarante te acecha. Por suerte los reflejos



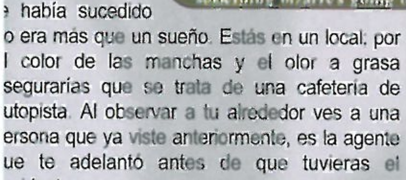
no te abandonan y te da tiempo de dirigirte a la puerta para escapar. - ¿Pero que pasa? - Te preguntas ofuscado. La puerta no abre y los pequeños diablos se acercan más y más. Parece que tus vacaciones van a terminar mucho antes de haber comenzado. Al menos te has desmayado, así no sufrirás.



No encontrarás a tu hija al final del callejón pero parece que han crucificado a alguien y lo han atado con cadenas... Es todo un espectáculo.



La cafetería

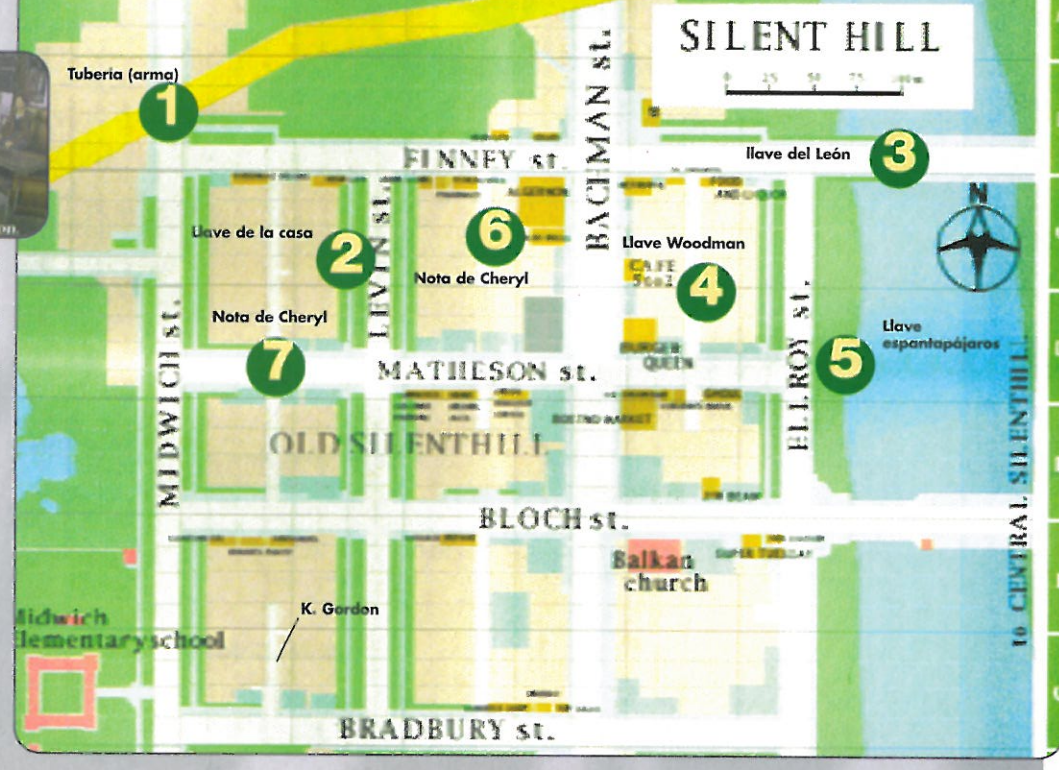


'oco a poco tus ansados ojos se bren. Te ncorporarás ápidamente tras aber dudado urante unos egundos si lo que e había sucedido o era más que un sueño. Estás en un local; por l color de las manchas y el olor a grasa segurarías que se trata de una cafetería de utopista. Al observar a tu alrededor ves a una ersona que ya viste anteriormente, es la agente ue te adelantó antes de que tuvieras el ccidente.

l recordar lo sucedido te surge la desesperación, na única idea pasa incesantemente por tu abeza ¿dónde estará Cheryl?, no serías capaz e vivir sin ella.

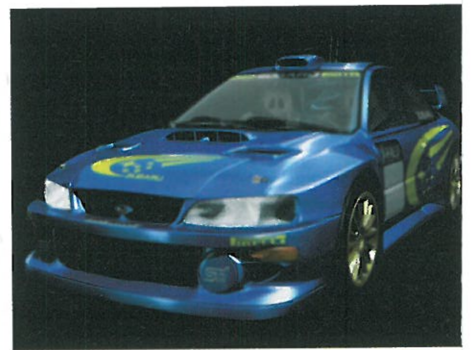
na vez realizadas las presentaciones averiguas ue Cybil, la agente de policía había venido a este ueblo a investigar lo que sucedía. El problema es ue no hay ninguna posibilidad de ir a pedir ayuda, s carreteras han sido literalmente "cortadas" omo si un rayo divino hubiese eliminado toda osibilidad de escape.

enes miedo y no sabes donde estás, pero a esar de todo estás decidido a salvar a tu hija a ualquier precio.









PUNTUACIÓN FINAL:





PARTICIPA CON PSM E INFOGRAMES
EN EL SORTEO DE 10 JUEGOS
V-RALLY 2 PARA PLAYSTATION





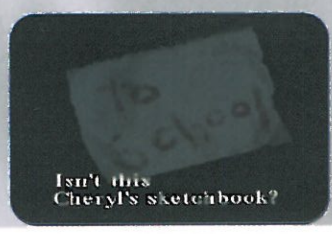






▲ Te despertarás en la agradable compañía de una agente de policía. Ambos tendréis una charla sobre lo que está sucediendo en el pueblo.

1. Cybill te entrega una pistola, ahora no estarás indefenso ante las extrañas criaturas que había en el callejón.
2. Observas la cafetería y encuentras algunos objetos útiles - Me vendrá bien una linterna en este pueblo tan tenebroso - piensas. Sigues mirando y hallas un cuchillo de cocina algo viejo pero afilado. En la pared hay un mapa que memorizas rápidamente. Hay un bloc de notas cerca del pinball, como buen escritor que eres haces un resumen de lo ocurrido para que futuras generaciones sepan lo que pasó.
3. Los peligros te acechan, al dirigirte a la puerta delantera una extraña criatura alada se lanza a por ti. La adrenalina empieza a fluir por tus venas, apuntas como mejor puedes tras prepararte y atraviesas sus alas con el primer tiro, el segundo solo hace heridas leves y el tercero llega al pulmón. Encolerizado y sudando a chorros te aproximas al monstruo para examinar su naturaleza. Recoges la radio de encima del mostrador y la conectas. - ¿Y estas interferencias? - Te preguntas justo cuando el bicho empieza a agitarse en el suelo. Rápidamente te acercas a su cuerpo y pisoteas su cabeza al pensar que uno de estos animales puede haber atacado a tu pequeña e indefensa hija. Sacudes el zapato y observas que la radio ha dejado de producir interferencias. - ¿Será posible que esta radio me sirva para saber cuando se acerca un animal de estos? - Cierras los ojos y deseas profundamente que sea así.
4. Sales del café. Giras a la derecha y a la izquierda en la siguiente calle. El callejón está a tu izquierda a medio camino de la calle. A medida que te acercas al final de la calle empiezas a oír voces que hablan en un idioma entrecortado, algo que a ciencia cierta no se parece a nada que hayas oído en tus clases de francés de la universidad. Dos monos deformados están protegiendo una puerta, tras un par de momentos de incertidumbre decides dejarlos atrás y abrir la puerta. Sientes como el latido del corazón se dispara al bajar la calle, estos animales no eran normales...A lo lejos ves un objeto blanco en el césped, parece una hoja. Al acercarte ves un texto realizado con la misma letra de tu hija, ¿será su bloc de dibujo?. En la hoja pone "A la escuela". Miras el mapa y localizas la Escuela elemental de Midwich, sin duda Cheryl te ha dejado una pista para que la vayas a buscar allí.



◄ Al final del callejón en el que viste a tu hija corriendo encontrarás una nota en la que pone "a la escuela", la letra es de Cheryl.

5. Al observar con más tranquilidad el mapa y las calles cortadas te das cuenta que es imposible ir a la escuela ahora. Seguro que hay otra pista por algún lado.
Pensativo y con miedo realizas el camino de vuelta evitando a los extraños monos y descansando en la cafetería. En estos minutos te han sucedido muchas cosas que seguro deseas anotar en el bloc de notas del pinball.
6. Observas el mapa en busca de la calle Matheson. Sales del café y caminas por esa calle hasta el final. Curiosamente hay un montón de hojas ensangrentadas en el suelo. Tras coger la hoja lees en ella "Levin St. Doghouse" dos monos salen a tu encuentro. - ¿Los mato o ahorro las balas para el futuro? - Tras pensarlo unos segundos tomas una rápida decisión.
7. Al menos te consuelas con los dos papeles escritos por tu hija. Si los ha escrito, tiene que seguir con vida. Miras el mapa y buscas el camino más corto a Levin St. que tiene la caseta de un perro justo al lado de la entrada bloqueando el lado oeste de la calle.



◄ Todos los caminos posibles a la escuela están bloqueados. Buscando estos caminos encontrarás otra pista, en este caso todo lleva a Levin St., la casa que tiene una caseta de perro.

Levin Street



▲ No hay tiempo para averiguar si es un buen perro.

La aventura comienza bien ya que tienes un par de pistas en tu poder. Las dos notas de Cheryl indican que seguramente siga con vida. El camino a la escuela está cerrado, tu única oportunidad es ir a Levin Street.
Tras dar un par de vueltas por la ciudad llegas a la casa de Levin Street y al examinar el mapa te das cuenta que posiblemente la puerta trasera de la casa te permita dirigirte al colegio.
Parece que la puerta de la casa está cerrada, habrá que encontrar la llave.
1. En la entrada recuerdas que había una caseta para perros. Tras discutir con el perro "cordialmente" examinas el habitáculo del chucho y encuentras la llave de la casa.
2. Usas la llave para entrar a la casa y observas que hay otro bloc de notas como el de la cafetería. Escribes lo ocurrido hasta entonces y sigues tu camino.
3. Curioso, alguien ha cerrado la puerta trasera con tres llaves diferentes. Miras el tablón de anuncios y tras echar un vistazo al mapa localizas la posición de las llaves.
4. La primera llave está al final de Finney Street cerca del puente. ¡Qué horror! Un coche de policía ha sufrido un accidente, seguro que hay diablos rondando por la zona. Miras rápidamente dentro del coche y recoges una llave en forma de León.



◄ Encontrarás la llave del León dentro del coche de policía que está en medio de un barranco. A eso le llamo yo "cortar la carretera"

5. La segunda según leíste en el tablón está en la cancha de baloncesto situada en la parte trasera de la cafetería.



► Evitar a los perros no será muy difícil, el mayor problema será coger la llave Woodman (llave de madera) sin ser atacados.

Para acceder a ella usas una verja situada en la parte central de la calle. Tras esquivar a dos perros sarnosos examinas la zona y descubres una llave con forma de hombre de madera debajo de la cancha de baloncesto.
6. Para la última llave te diriges calle abajo por Matheson, Ellroy y giras a la derecha al final. En el último edificio de la derecha parece que el mundo hubiera sido cortado con una sierra gigante. Usas el tablón de madera tras rezar un par de veces y te dispones a recoger la llave que hay dentro del buzón.
7. Tras recuperar la respiración vuelves a Levin Street, entras a la casa y atraviesas la puerta trasera con las tres llaves. - ¡Qué extraño! - piensas al ver la oscuridad en la que te has visto sumido en unos segundos. Sacas la linterna, la pones en el bolsillo y te dispones a seguir tu camino en dirección al colegio.



▲ La llave del espantapájaros está dentro del buzón, para atravesar el barranco usa la tabla de madera. Será mejor que no mires abajo.

8. Decides tomar el camino más sencillo bajando por el callejón en dirección donde la calle Finney y Midwich se cortan. La autopista se ha destruido y de la oscuridad salen monos con sed de sangre. Tras despacharlos "gentilmente" encuentras una herramienta en el suelo justo debajo de la autopista.
9. Miras el mapa para situarte y buscas el camino más corto al colegio situado en la calle Midwich.

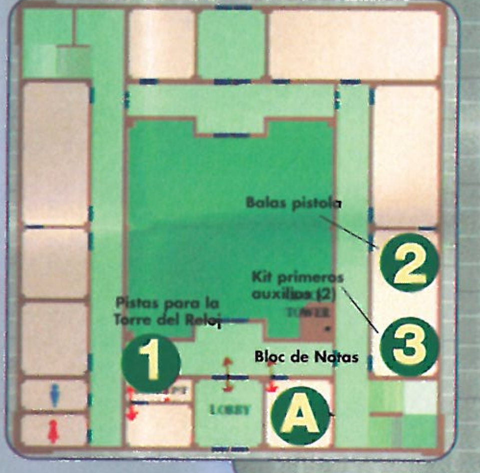


▲ Tras encontrar las tres llaves y abrir la puerta trasera de la casa verás como la luz se ha ido. Saca la linterna y a caminar.

Escuela elemental de Midwich - A

Todas las pistas apuntan a que en la escuela podrás encontrar algunas respuestas a la repentina desaparición de tu hija.

1. Al entrar al colegio ves un mapa, te acercas y lo coges.
2. Entras por la puerta y al girar a la derecha te introduces en la primera habitación a la derecha. Dentro de la enfermería encuentras otro bloc de notas.
3. Sales de la enfermería y te diriges al otro corredor de la izquierda para investigar la zona de recepción. A medida que te aproximas vislumbras lo que parecen ser manchas rojas. Por desgracia estabas en lo cierto, son textos escritos en sangre. Tres poemas muestran la forma de abrir el camino al Reloj de la torre.
4. Al mirar en la habitación contigua ves una pintura con dos cuerpos en descomposición. - ¿Cuál será el significado de las pinturas?
5. Las puertas del vestíbulo están cerradas, será mejor ir por el patio. Al examinar el patio ves que la puerta del Reloj de la torre está cerrada. Evitas a los monos que salen a tu paso.
6. Usas la salida Oeste y encuentras la puerta trasera del colegio totalmente cerrada. Giras a la izquierda por el camino abajo y por el corredor, cruzas las puertas dobles.
7. Tras examinar la zona ves que las dos clases contiguas están cerradas pero los servicios están abiertos. No encuentras ningún objeto útil y subes las escaleras para acceder a la segunda planta.
8. Todas las clases de esta planta están abiertas, a pesar de eso no encuentras ningún objeto de interés.





▲ La imagen próxima al escritorio de recepción es lo que algunos llamarían pintura al "fresco". Seguro que alguno hasta se mueve todavía.

Cruzas las puertas dobles que están enfrente de las escaleras y entras en la primera habitación de la izquierda y dos monos saltan a tu paso.



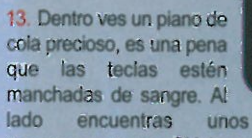
◄ El producto químico que encuentras en el laboratorio es un objeto muy importante.

9. Una vez dentro del almacén encuentras en una estantería los productos químicos. Cógelos y dirígete al laboratorio.
10. Al llegar a la habitación y examinar la estatua ves que el medallón de oro parece atrapado. Abres el frasco de producto químico y lo usas con la estatua. Coges el medallón y te lo metes en el bolsillo.

► Usa el producto químico en la estatua para conseguir el medallón de oro.

11. Vuelves a la primera planta y te acercas al espacio que se encuentra en la parte izquierda. Insertas el medallón de oro. El reloj cambia la hora a las 12.
12. Subes a la segunda planta y te diriges al este (derecha) bajando por el corredor. Abres las puertas dobles de la izquierda y sigues adelante hasta una puerta, la abres y entras en la primera habitación de la derecha.

► El Piano se abrirá solo al insertar el medallón de oro en el agujero de la puerta del Reloj de la Torre.



13. Dentro ves un piano de cola precioso, es una pena que las teclas estén manchadas de sangre. Al lado encuentras unos poemas muy raros. Si interpretas el poema sabrás en que orden hay que pulsar las teclas para conseguir el medallón de plata. (Mira en el cuadro que te mostramos sobre como resolver este puzzle).
14. Tras recoger el medallón de plata vuelves al reloj de la torre y lo insertas en el espacio de la derecha que hay al lado de la puerta. Ahora el reloj marca las 5.
15. Subes por las escaleras en dirección nordeste y te diriges a la planta inferior. Accedes a la habitación a tu derecha y encuentras el generador de electricidad de la escuela. Al apretar la luz roja el generador se enciende, has tenido suerte.





◄ Empuja el botón rojo y conectarás la energía. Escucharás un sonido muy particular...

16. Vuelves por las escaleras al patio atravesando las puertas abiertas del Reloj de la torre. Bajas por la escalera.
17. Tras llegar a la parte inferior sigues tu camino por el lado contrario de la pequeña habitación y entras en una habitación que pone "Keep out".
18. Ahora lo único que te impide salir al exterior es una puerta doble. Respiras profundamente y las abres...

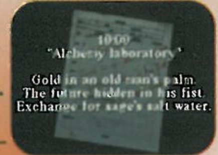
Tres poemas escritos en sangre

Los puzzles del juego son bastante "crípticos" y en algunos sentidos rebuscados, pero siempre se trata de enigmas con lógica.

Poema 1

10:00
"Laboratorio químico"
Oro en la mano de un viejo.
El futuro está oculto en su puño.
Intercambiarse debe por agua salada.

El reloj de la torre marca las 10:00 al principio, por esa razón será este el primer puzzle que tendremos que resolver. La parte de "Oro en la mano de un viejo" significa que necesitas lo que tiene en la mano, ya que "El futuro está oculto en su puño" explica que su mano encierra este objeto. La última parte "Intercambiarse debe por agua salada" da la pista final al indicar que necesitaremos el líquido químico para hacer que el medallón se suelte. Tras completar con éxito el puzzle e insertar el medallón de oro en el hueco de la puerta del Reloj de la torre la hora cambiará a las 12.



El laboratorio está en el corredor de la segunda planta. Allí en contrarás una estatua con un medallón en la mano.

Poema 2

12:00
"Un lugar con canciones y sonidos"
Un indicador de plata está
oculto en lenguas perdidas
Despertando del ordenado orden.

El título "Un lugar con canciones y sonidos" nos indica que el lugar donde resolver este puzzle está en la habitación que tiene el piano de cola de la segunda planta.
Encontrarás otro poema en la habitación



El piano está en la segunda planta. Con él conseguirás la llave para llegar al medallón de plata.

"El cuento de las notas
perdidas de los pájaros"

- Esta estrofa te indica que la parte del piano que nos interesa son las teclas que no suenan.

Primero voló un raudo pelícano
apresurándose a por el premio.

Después voló una coqueta cigüeña
ávida por demostrar que podía
volar más alto que el pelícano.

Olvidé quien fue el siguiente,
pero ella sólo voló
media ala
sobre la cabeza de la cigüeña.

Otro vino
próximo a la coqueta.
A la izquierda de esta.

El último se aproximó
siendo un cuervo de bajo vuelo
Bostezó y se
tumbó para tomar una siesta.

En conclusión y para que no os comáis el tarro lo mejor será que miréis la imagen que aquí adjuntamos para que encontréis la combinación correcta. Si no queréis hacer "trampillas" coged un papel, leed bien el poema y sacad vuestras propias conclusiones sobre el orden de las teclas que hay que pulsar, teniendo en cuenta que solo sirven las que no suenan.



Poema 3

5:00
"Viento de calor que lleva a la oscuridad"

Las llamas dan el silencio.
Despertando la bestia hambrienta
Es momento de abrir la puerta para rezar por la presa.

Cuando el reloj marque las 5:00 será hora de hacer caso de este puzzle (cosa que se producirá al resolver el puzzle del piano). La referencia a las llamas indican que hay que llegar a la habitación de las calderas para encender el generador de electricidad, lo cual "Despertará la bestia..." o mejor dicho el Reloj de la torre.

No estás abriendo el camino a un reloj normal y corriente, estás a punto de cruzar un portal interdimensional.

Escuela elemental de Midwich - B

MIDWICH
ELEMENTARY
SCHOOL
1F

Balas pistola (3)
1
Pelota de goma
3
Tarjeta llave
4
Balas pistola
7
Llave del aula
6
CLOCK TOWER
Teléfono roto
5
Escopeta
2
RECEIPT
1
LOBBY
A
Enfermería
Puerta secreta
3f
Válvula
1
LABORATORY
2
3
Almacén
Libro de los monstruos
Libro del cocodrilo
Aula
Balas pistola
4
Llave del almacén
1
2f

Tras cruzar la puerta del Reloj de la torre empiezas a sentirte ligeramente descompuesto, el aire está turbio y sientes que sigues en la escuela pero a la vez estás en otro lugar totalmente diferente. Las paredes muestran manchas muy parecidas a las que produce una matanza. Sacas fuerzas, te alegras de no haber comido nada en las últimas horas y sigues adelante.

1. Al salir del Reloj de la torre te encuentras en una versión invertida del patio de la escuela.
2. Sales del patio por las puertas dobles del norte.
3. Te encuentras en el pasillo de la primera planta. Entras por la puerta que está en la parte final del corredor en la pared izquierda, más concretamente por la puerta que entraste.
4. Dentro de la habitación encuentras una pelota de goma encima de la mesa.



Por muy extraño que parezca una pelota de goma también tiene su utilidad en este extraño mundo.

5. Sales de la habitación esquivando a dos niños demonios que están caminando cerca de la pared y accedes a la puerta de la derecha que está al final del corredor, en la pared derecha.
6. Tras entrar, sal por la puerta que está a mano derecha y dirígete inmediatamente por la siguiente puerta a la izquierda.



Esta tarjeta es la llave para acceder a una zona muy importante para continuar la aventura.

7. En la nueva habitación coge la Tarjeta situada encima de la mesa y camina a la habitación inferior, en vez de salir de vuelta al corredor.
8. Estás en una habitación muy desordenada en la que ves varias sillas de metal. Te diriges hacia la puerta sur.
9. Sigues por el corredor y cruzas las puertas dobles de color grisáceo. Entras en la primera puerta de la izquierda. Parece que estás en la enfermería de nuevo, pero al igual que el resto de las habitaciones tiene grandes diferencias con lo que había antes de cruzar el Reloj de la torre. Escribes tus memorias en el bloc de notas y prosigues tu camino.
10. Tras salir de la enfermería vas hacia la zona de Recepción y entras en la habitación que está detrás del área de recepción.
11. Por lo visto esta habitación ha dejado de ser una zona de encuentros con profesores. Examinas la extraña puerta que está entre los dos cuerpos colgados.
12. Tras recordar la forma de uno de los objetos que tienes en tus bolsillos sacas la tarjeta y la introduces en el hueco de la puerta.

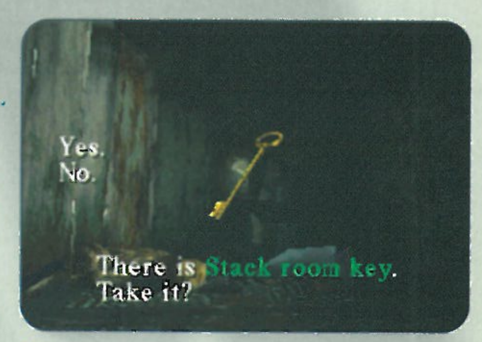


Aquí es donde la Tarjeta llave toma importancia. Como podrás observar la puerta y la tarjeta son prácticamente iguales...

13. Atraviesas el corredor de la izquierda y vas al servicio de los chicos que está en la segunda puerta de la izquierda (mira el mapa si estás perdido). Tras entrar examinas el armario cerrado.

La escopeta es una de las armas más devastadoras. El problema es que solo viene con un cargador, úsala bien.

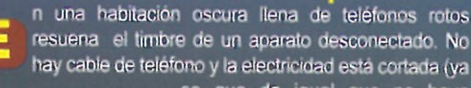
14. Parece que alguien a muerto aquí dentro. Por suerte fue lo suficientemente inteligente como para guardar un buen arma. Coges la escopeta del suelo y lees atentamente el texto escrito en sangre de la pared.
15. Sales del servicio y caminas hacia la próxima puerta del corredor. La habitación está vacía, pero no te desanimas y sigues por la puerta que hay al final.
16. Tras abrirla y mirar el mapa ves que estás en la habitación norte. Hay una pila de teléfonos en la mesa. Al examinarlos observas que ninguno funciona, están todos desconectados. Sales de la habitación.
17. Algo sucede, uno de los teléfonos suena...
18. Subes por las escaleras hasta la tercera planta. Notas como un sistema de drenaje está en pleno funcionamiento en la planta superior.
19. Examinas el agujero de la tubería que hay cerca del banco de piedra. Al mirar con más atención ves una llave atascada a lo lejos que está fuera de tu alcance. Sacas la pelota de goma que conseguiste antes y la introduces en la tubería para bloquearla.
20. Cerca de la torre de agua encuentras una válvula que probablemente haga que las tuberías se limpien. Tras encender el mecanismo examinas la tubería donde estaba la llave y te das cuenta que ha sido lanzada cuesta abajo por el sistema de cañerías. Habrá que encontrarla.
21. Vuelves hasta la primera planta dirigiéndote al patio por el corredor delantero.
22. Miras alrededor y encuentras la tubería en una esquina del patio cerca de unas puertas dobles. Genial, el pequeño experimento de "física" ha funcionado a la perfección, coges la llave de las Aulas que está en el suelo. Vuelves a entrar por las puertas dobles.
23. Algo te dice que en los vestuarios hay algo interesante. Giras por la puerta a mano derecha por el vestíbulo delantero de la segunda planta.
24. Subes a la segunda planta usando las escaleras de la esquina noroeste de la escuela. Vas al sur por el pasillo a mano izquierda atravesando el aula norte, recogiendo un cargador para la pistola en la silla próxima a la salida sur. Sales por esa puerta. Giras al sur para salir a un pasillo. Cruzas las puertas grises dobles y evitas a las cucarachas para llegar a la puerta más lejana que está en el lado contrario del corredor.
25. Una vez dentro escucharás un sonido muy familiar que proviene de las taquillas del vestuario. Localízalo y ábrelo. Esta vez en vez de un gato verás el interior de la taquilla lleno de sangre con algo más. Tragas saliva y el estómago se te revuelve al pensar - ¿Será de esto de lo que hacen las hamburguesas?... Examinas el cuerpo destrozado y recoges la una llave.



Dentro de la taquilla se encuentra la llave del almacén.

Una llamada inesperada

En una habitación oscura llena de teléfonos rotos resuena el timbre de un aparato desconectado. No hay cable de teléfono y la electricidad está cortada (ya se que da igual que no haya electricidad para que suene el teléfono pero suena muy tétrico ¿qué no?). Lentamente te aproximas y levantas el auricular... La débil voz de una niña pregunta: "Papi... ayúdame, Papi - Papi - ¿dónde estás? - ¿dónde estás tú?"... ¿Será Cheryl?.



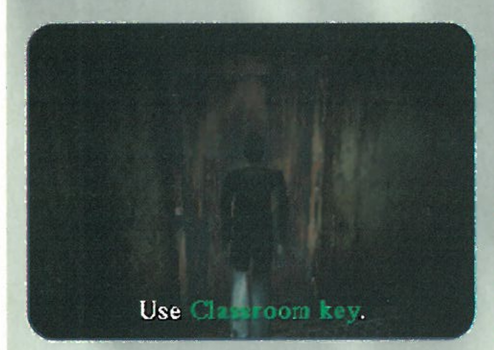
La taquilla

En la esquina sudeste de la segunda planta en el pasillo trasero encuentras una taquilla que no está cerrada. Cuando exploraste esta habitación en la versión "normal" de la escuela podías ver como un gato atrapado maullaba al no poder escapar. Esta vez estás en la misma situación, aunque con una pequeña y terrorífica diferencia ya que el espacio cuadrado en el que estaba el gato ahora no es más que un charco de sangre. ¿Qué estaría haciendo esos ruidos?



Parece que el minino que estaba encerrado en el armario no consiguió escapar "entero".

26. Es el momento perfecto para ir a la habitación de la que tienes llave. Este lugar está situado en la parte más alejada por la puerta a mano derecha que hay en el pasillo de la segunda planta. Para entrar deberás quitarte de encima a los demonios que hay en el lado más Oeste del edificio.
27. Sigues por la puerta más alejada a la derecha hacia las puertas dobles. Usas la llave y entras.
28. Una vez dentro encuentras un libro que cuenta extrañas historias. Por lo visto estas ante una situación en la que las fuerzas del mal y del bien están luchando, aun así todavía hay muchas preguntas por resolver. Sales por la segunda puerta para acceder a otra habitación.



▲ Usando la llave de las aulas conseguirás aceder a la escalera sur para bajar al sótano.

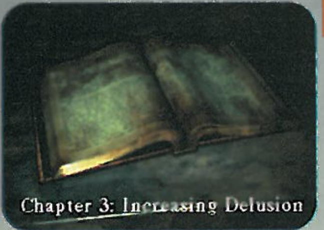
29. Tras pasar un grupo de mesas vislumbras lo que parece ser otro libro abierto encima de ellas. Lees el libro y te quedas con la información sobre "Un gran lagarto y un bravo cazador". Sigues hacia el sur para salir al pasillo a mano derecha.
30. Usas la llave de las aulas en la puerta más cercana a tu derecha. Por lo visto se trata de otra aula vacía llena de sillas. Prosigues por la puerta que lleva a la siguiente clase del sur.
31. La siguiente clase está tan vacía como la anterior. Respiras hondo y das gracias a Dios al no ver ningún diablo. Sigues por la puerta del sur y vuelves al corredor.
32. Estás cerca de las escaleras sur que llevan a la planta baja, aunque antes de hacer nada precipitado te diriges a la primera planta, hay cosas que resolver.
33. En la primera planta evitas a un demonio y abres la cadena con el mango dorado. Estás en la parte trasera derecha del pasillo de la primera planta. Sigue por las puertas dobles y llegas a las puertas de la enfermería. Entras y usas el bloc de notas, tus memorias no deben terminar aquí...
34. Sigue por la escalera de la derecha pasando por las puertas grises dobles y al sur por la verja de cadenas.
35. Evita al demonio y corre escaleras abajo hasta el sótano.
36. En el sótano, sigues por la puerta a mano izquierda para entrar en la armería provisional. Coges las tres cajas de balas. Sales y te diriges a la puerta a mano



▲ Si te quedas sin balas pasa por el almacén del sótano y recoge un par de cargadores.

derecha.
37. En vez de la habitación con el generador te encuentras en una habitación con válvulas a ambos lados. Examinas la de la derecha y la rotas dos veces a la derecha. Examinas la de la izquierda y la giras dos veces a la izquierda. Tras hacer que la barrera de pinchos quede libre a tu paso sigues hacia delante.
38. Sientes que el peligro se acerca, sacas la pistola y la recargas al máximo. Sigues abajo por el corredor. Al final del camino eres llevado automáticamente por una fuerza muy poderosa al ascensor y desciendes a una oscuridad absoluta... Por desgracia no dispones de ningún mapa de esta zona.

El monstruo acecha



▲ Las historias que cuentan los libros pueden ser muy útiles para resolver los enigmas de Silent Hill.

Cuando Harry leyó el primer libro descubrió algo más que una historia que contar a sus hijos. La historia cuenta lo que "posiblemente" está sucediéndole al pueblo y a su hija...

"El monstruo acecha"
Capítulo 3: Un engaño en aumento...
Los fantasmas están entre estos. Las emociones negativas, como el miedo, la pena o la tensión se manifiestan mediante las energías exteriores que pueden provocar efectos físicos. Las pesadillas tienen, en algunos casos, lo necesario para producirlos. En cualquier caso este tipo de fenómenos no parecen producirse en cualquiera. A pesar de no estar claro el porqué los adolescentes, especialmente las niñas, son más propensas a estos sucesos.
¿Qué significa esto? Harry no está muy seguro. ¿Estará atrapado en una pesadilla?. ¿Serán los demonios espectros de sus propios miedos o son creaciones de la mente de Cheryl?

El cocodrilo y el cazador

En la habitación contigua Harry encuentra otro libro que le recuerda a un cuento de su infancia.

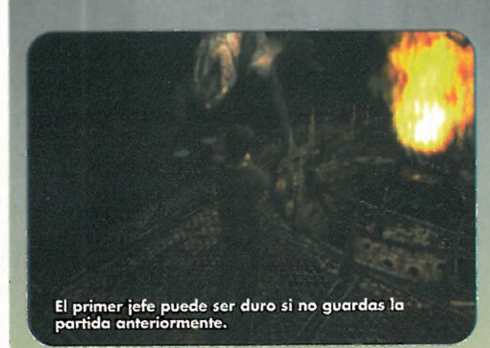


▲ El cuento del cocodrilo y el cazador te servirá para eliminar al primer jefe.

Oyendo esto, el cazador armó su arco con una flecha, "Yo mataré el lagarto. "Pero al encontrarse a su antagonista se detuvo, mofándose de él, "¿Quién tiene miedo de un reptil?" ¡A esto, el lagarto furioso respondió, "!Te tragaré de un bocado!" Entonces la criatura abrió sus grandes mandíbulas. Exactamente lo que el cazador quería. Serenamente preparó su arco lanzando una flecha a su gran boca haciendo una gran perforación. El lagarto cayó muerto.

Esta simple historia resume la forma en la que tendremos que enfrentamos contra nuestro siguiente enemigo, un lagarto gigante con muy mal aspecto. Como habrás adivinado para eliminarlo tendrás que esperar al momento justo para dispararle un par de tiros en la boca con tus "flechas" que en esta caso son balas de escopeta.

El cocodrilo

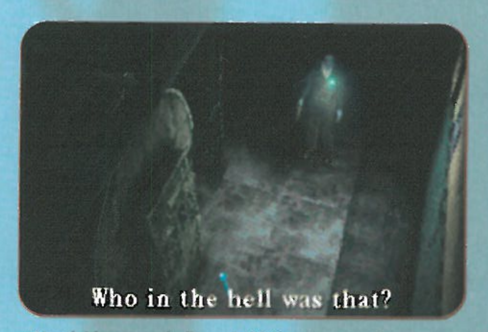


El primer jefe puede ser duro si no guardas la partida anteriormente.

La lucha contra el cocodrilo se divide en dos secciones. La primera consiste en vaciar suficientes balas sobre la cabeza del animal como para que cambie de estrategia de ataque, tras lo cual tendrás que pasar al segundo método. El truco para esta segunda "parte" consistirá en hacer suficiente daño en la boca del bicho como para eliminarlo. Empieza el combate colocándote en un lugar en el que no estés pegado a la pared para poder apuntar y disparar con suficiente tiempo. Cuando el monstruo se acerque demasiado corre pero no dejes de dispararle. Antes de que se haga un emparedado con tus piernas corre a una nueva zona con suficiente espacio como para girar, apuntar y disparar en el lugar correcto. Tras hacer un par de rondas de disparos en la cabeza el cocodrilo dejará de atacar un momento. Ahora verás que el animal muestra su gran boca. Colócate bien y dispara a la cabeza otra vez.
Ahora al moverse, la bestia, realizará acercamientos más rápidos. Cuando lo tengas justo delante de tí y abra la boca descarga un par de tiros en su interior. Recuerda que no puedes permanecer mucho tiempo "quietoor" o serás su cena. Mantén esta estrategia hasta que consigas que el animal muera. En cualquier caso si has código las balas y has guardado la partida como te hemos indicado en la guía no tendrás "demasiados" problemas para volver a enfrentarte con él.

De camino a la iglesia

Tan pronto como sales de la batalla contra el cocodrilo gigante te encuentras con una hermosa dama vestida de azul. Antes de que pueda aclararte lo que está sucediendo a tu alrededor desaparece dejando una llave de oro. Por lo visto parece que estás de día y de vuelta al mundo normal (si se pudiera decir que en Silent Hill hay algo "normal"). Un gran ruido de campanas suena en la distancia. ¿Quién las habrá hecho sonar?



▲ No olvides coger la llave de K. Gordon o tendrás problemas para continuar.

1. Recoges la llave de oro que ha dejado la mujer de azul en el suelo.
2. Regresas por el camino de entrada en dirección a la zona de recepción, encuentras un papel en el mostrador. Por lo visto el señor K. Gordon es un profesor de la escuela en la que estuviste, ahora con la llave podrás visitar su casa.
3. Apuntas la dirección en el mapa para que no se te olvide y sales a tomar el aire a la calle.
4. Te diriges al sur (derecha) de la escuela y giras a la izquierda por Bradbury Street.
5. Pegado por la izquierda te metes entre Midwich y Levin Street sigues caminando.
6. Sigues por el camino de la derecha hacia abajo hasta un pequeño camino en el que encuentras una puerta de garaje con la palabra "STOP". Abres la puerta trasera y te ves en el patio de la casa de K. Gordon.
7. Entras a la casa y ves un bloc de notas. Rápidamente escribes tus memorias.
8. Una vez preparado sales por la puerta delantera y te diriges al sur por Levin Street bajando a Bradbury.
9. En la calle Bradbury giras a la izquierda y continúas por el callejón en dirección norte a la calle Bloch. Gira a la derecha en Bloch y sigues hasta que llegues a la iglesia Balkan en la esquina de Bachman Rd. con Bloch.

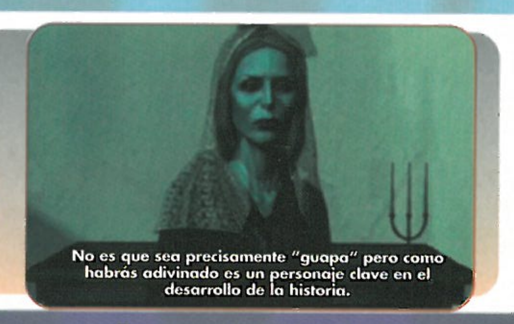


▲ Sólo hay un camino para llegar a la iglesia. Tendrás que tomar un atajo, usa la casa del profesor.

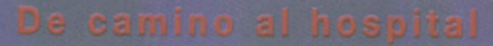
10. Una vez dentro de la iglesia tropiezas con una misteriosa anciana. Por lo visto sabe muchas cosas de Cheryl y te dice que vayas al Hospital sin perder tiempo.
11. Te aproximas al altar y recoges la llave del puente y la pirámide. Alguien se ha dejado un bloc de notas, lo coges y escribes tus memorias.

La vieja de la iglesia

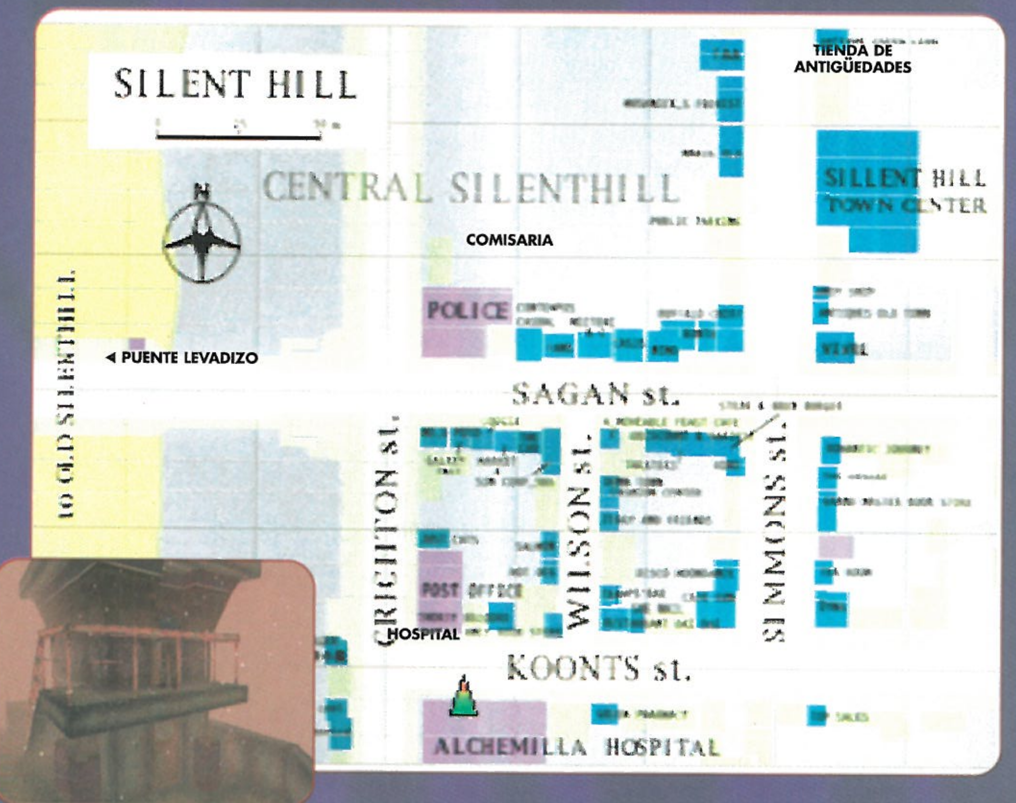
Tras escuchar como el sonido de las campanas de la iglesia rompe el silencio de la tranquila, más bien muerta, ciudad, Harry se dispone a investigar el lugar de los hechos. Dentro de la iglesia se encontrará a una misteriosa mujer que parece saber quien es él. Al rato se pone a contar historias y metáforas sobre símbolos al igual que menciona a Cheryl como "la niña". Por lo visto Harry tendrá que ir "a la ermita" para encontrar a su hija. Poco a poco las preguntas y respuestas empiezan a amontonarse en la cabeza de Harry. Al abandonar la sala deja un objeto llamado "Flauros" y la llave del puente. Seguro que esta no es la última vez que la anciana mujer aparece en escena.



No es que sea precisamente "guapa" pero como habrás adivinado es un personaje clave en el desarrollo de la historia.



De camino al hospital



Tras recoger los misteriosos objetos que ha dejado la señora de la iglesia Harry empieza a preocuparse más y más por el destino de su pequeña hija. ¿Cómo conocía la vieja a Cheryl? ¿A qué se refería con lo de usurpar la "oscuridad"?

Es una pena que no le quede más opción que buscar a Cheryl en Central Silent Hill, para lo cual deberá cruzar el puente.

1. Sales de la iglesia y te diriges al este (derecha) por Bloch siguiendo el camino que lleva al puente.
2. En el lado derecho del puente ves una pequeña torre de control. Subes las escaleras al segundo nivel y entras.
3. Encima del escritorio encuentras un mapa de la zona comercial, lo coges sin más dilación. Inspeccionas el panel de control del puente.
4. Sacas la llave del puente y enciendes el panel de control. Aprietas el botón para bajar el puente.
5. Sales de la torre de control y te diriges por el puente a la nueva zona accesible.
6. En este área sigues hacia delante hasta llegar al principio del puente. Giras a la derecha por Crichton St. y continuas camino abajo hasta Koonts Street.
7. Localizas las verjas del Hospital Alchemilla en la esquina de Crichton y Koonts y entras.

TRUCOS

DRIVER

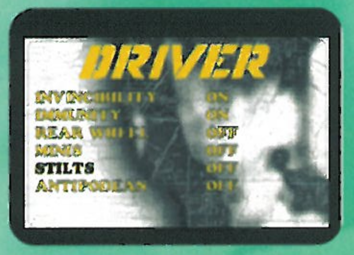
GOLPEA Y SAL CORRIENDO

Desde el primer momento en el que ponemos el juego vemos que hay una opción llamada Trucos que no está activada. Para tener acceso a esta opción, de la forma "legal", tendríamos que terminar el juego (algo realmente difícil si tenemos en cuenta la complejidad de la última misión). Con estos códigos podrás activar la invencibilidad, la elevación de las ruedas y otros trucos realmente sorprendentes.

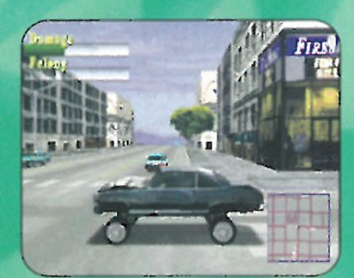
Invencibilidad	L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1
Inmunidad	L2, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2 (Los policías no te perseguirán)
Rueda trasera	R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1
Minicoches	R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2
Suspensiones altas	R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1
Carreras invertidas	R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1
Ver los créditos	L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1



▲ El modo mini es realmente divertido si consigues que te persigan muchos coches de policía.



▲ Una vez introducidos los códigos deberás dirigirte al menú de trucos de la pantalla principal para activarlos o desactivarlos.



▲ Nada mejor para enfrentarse contra el duro brazo de la ley que tener unas buenas ruedas...



▲ Desde la pantalla principal podrás acceder al menú de trucos.



TODO UN DRAGUGEX, ¿O ES GÉXULA?

Gex en esta aventura se mete en las situaciones más extrañas que puedas imaginar, desde investigar el antiguo Egipto hasta ser todo un Gexlock Holmes al más puro estilo Inglés. Pues bien, si te parecían pocas las caracterizaciones que tenía Gex prepárate para ser un vampiro...
Entra en la zona cerca de "Clueless" y sube las escaleras. En la pared izquierda verás una pintura de Dracugex con un tono azul. Mira la imagen con el botón triángulo y verás un rayo que ilumina a Gex. Ahora serás un vampiro y podrás entrar a la habitación de control sin tener que cambiar de aspecto.
Lo mejor de este modo son las cachondadas que suelta Géxula.



▲ Mira el cuadro y verás que sorpresa te llevas.





▲ Lo mejor de este modo es escuchar las frases que suelta nuestro colega Gex.

FORMULA 1'98

PISTA DE PRUEBA

Está claro que Formula 1'98 decepcionó a muchos usuarios, por esa razón y para aquellos que no conozcan este truco, os mostramos la forma de acceder a la única pista oculta de todo el juego. La verdad es que es bastante curiosa.

Entra en el modo Arcade y elige la opción de Conductor/Equipo. Pulsa Círculo para acceder a otro menú en el que encontrarás la opción de Editar el nombre del Conductor. Elígela, borra su nombre original y pon "Cheesy Poofs". Ahora al elegir una pista encontrarás una nueva tras la de Suzuka.



Si no ves ninguna frase tras modificar el nombre del conductor por la frase Cheesy Poofs no te extrañes, es normal.



Elige la pista que está despues de Suzuka y ya verás...



¿A quién demonios se le habrá ocurrido el diseño de esta pista?. Seguro que es uno de esos niveles que hacen los programadores para probar el realismo del juego.

R-Type Delta



▲ Cuando actives el código de Recargar la fuerza el círculo de la parte inferior izquierda siempre estará al máximo. Ahora nadie podrá detenerte.

TODOS LOS CÓDIGOS

La empresa que publicó el juego nos ha facilitado unos trucos realmente interesantes. ¿Estáis preparados para desbloquear todos los modos y secretos del juego?.
Para aquellos que pensaron que este título era algo difícil...

TRUCOS

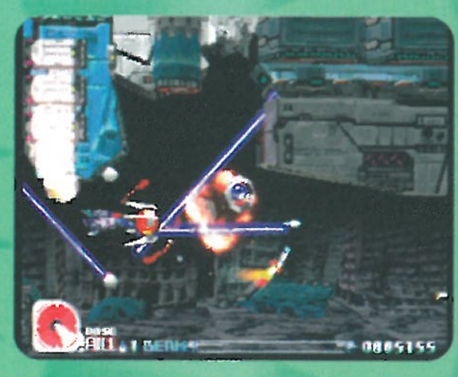
Si quieres introducir los códigos tendrás que pausar el juego. Todos los trucos se introducen igual, una vez en la pantalla de pausa mantienes pulsado L2 y aprietas 1 2 4 3 2 1 4 y una de estas combinaciones.

Efecto	Código
Recarga la fuerza	3 + △
Energía roja al máximo	3 + □
Energía amarilla al máximo	3 + X
Energía azul al máximo	3 + O

SECRETOS

Para abrir los secretos del juego deberás hacer las siguientes acciones. Son realmente difíciles, pero valen la pena.

Secreto	Como conseguirlo
Selección de nivel	Usa las bombas más de 10.000 veces.
9 créditos	Tírate al menos tres horas jugando
Juega gratis	Tírate al menos seis horas jugando
Armadura energética	Termina el juego en la dificultad "Human" o superior. La otra forma es jugar al modo normal al menos 100 veces...



▲ El poder azul te dará este laser que rebota en las paredes.



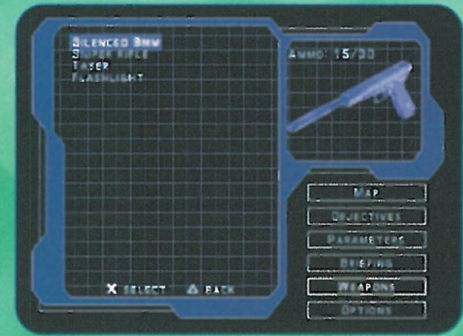
▲ Aquí tienes el poder amarillo en plena acción. Arded en el infierno malditos... Tu venganza será terrible.



▲ Prueba el poder rojo y después nos cuentas que opinas.



SYPHON FILTER



▲ Introduce el código seleccionando la pistola 9mm. Si lo haces correctamente escucharás a Gabe decir "entendido". Si lo introduces otra vez se desactivará.

Si quieres sentirte como Rambo y tienes este juego te recomendamos que le eches un vistazo a estos trucos, harán de ti una auténtica máquina de combate... por lo menos dentro del juego claro está.

TODAS LAS ARMAS Y MUNICIÓN ILIMITADA

Con este truco podrás tener todas las armas, incluyendo las especiales. Eso sí, solo recibirás las que se puedan conseguir en ese nivel en concreto. Para activarlo pausa el juego, pon el cursor sobre la opción de Armas y pulsa 2 + L2 + R2 + ○ + □ + X. Si lo haces correctamente serás llevado automáticamente a una pantalla de selección de armas.

SELECCIÓN DE NIVEL.

Si estás atascado en un nivel y no sabes como avanzar significa que, 1. No te has leído la guía que publicamos en el número anterior o 2. Eres más inútil que una vaca haciendo esquí en la montaña. Tranquilo, porque tenemos un código perfecto para tí. Pausa el juego, selecciona las opciones e ilumina la de elegir misión. Ahora pulsa y mantén apretados 1 + R1 + L1 + SELECT + □ + X. Si lo haces correctamente te aparecerá una lista de todos los niveles a los que puedes ir.

9MM SILENCIADA CON MÁS PODER

No es un gran truco, si lo comparamos con los anteriores, pero es la mar de útil. Pausa el juego entra en la opción de Armas e ilumina la 9mm. Pulsa 1 + L1 + R2 + SELECT + □ + X. Escucharás como Gabe dice "Understood" (entendido en ingles).

ENEMIGOS MÁS DÉBILES

Si no te sirve con los códigos anteriores prueba reduciendo la inteligencia y vida de tus enemigos. Pausa el juego, ilumina la opción de Mapa y pulsa 2 + L2 + R1 + X. Escucharás una risa si introduces el código correctamente.



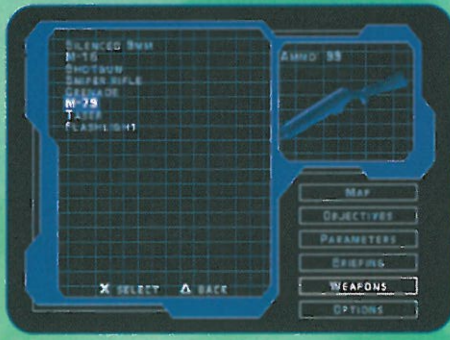
▲ Para activar la opción de selección de misión tendrás que poner el cursor sobre "Opciones".



◄ Realmente no hay mucha diferencia entre la pistola 9mm normal y la mejorada.



◄ Primero pausa el juego. Para activar todas las armas ilumina la opción de Armas antes de introducir el código.



▲ Sabrás que el código funciona cuando aparezcan todas las armas en este menú.



▲ Ahora podrás visitar cualquiera de los niveles sin tener que terminarlos todos. Si no tienes la guía de nuestro número anterior esta es tu oportunidad de saltarte algún que otro nivel.



▲ El código que debilita a los enemigos se activa teniendo la opción de Mapa iluminada.

SILENT HILL

PARA LOS DESPISTADOS DE TURNO

Como sabemos que sois un poco brasas y queremos adelantarnos a vuestras cartas de petición de ayuda para este juego hemos decidido mostraros "el camino" para que podáis resolver los dos enigmas más puñeteros del juego.

Recordad antes de seguir leyendo que todos los enigmas tienen su lógica y por tanto pueden resolverse usando la cabeza.

EL PIANO

"Un cuento de las notas perdidas de los pájaros"

- Esta parte te indica que la parte del piano que nos interesa son las teclas que no suenan.

Primero voló un raudo pelícano
apresurándose a por el premio.

Después voló una coqueta cigüeña
ávida por demostrar que podía
volar más alto que el pelícano.

Olvidé quien fue el siguiente,
pero ella sólo voló
media ala
sobre la cabeza de la cigüeña.

Otro vino
próximo a la coqueta.
A la izquierda de esta.

El último se aproximó
siendo un cuervo de bajo vuelo
Bostezó y se
tumbo para tomar una siesta.

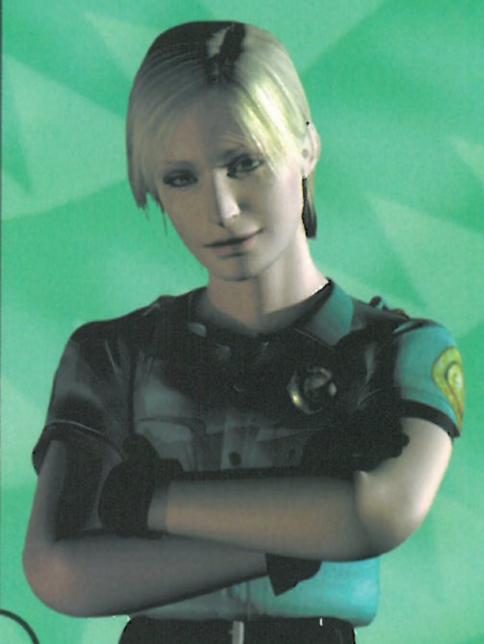




Si estos dos personajes tienen dos piernas y dos brazos significa que el número que les corresponde es 8.

En conclusión y para que no os comáis el tarro lo mejor será que miréis la imagen que aquí adjuntamos para que encontréis la combinación correcta. Si no queréis hacer "trampillas" coged un papel, leed bien el poema y sacad vuestras propias conclusiones sobre el orden de las teclas que hay que pulsar, teniendo en cuenta que solo sirven las que no suenan.

Si aún así no lo resolvéis mirad la imagen explicativa y seguid el orden indicado.



LOS SÍMBOLOS DEL ZODIACO

Este es, con mucho, uno de los puzzles más raros del juego, de hecho seguro que todos los que habéis llegado a esta parte del juego os habréis vuelto locos a la hora de encontrar una razón "lógica" para solucionar el problema. Es más, apostamos lo que sea a que muchos habéis tirado de horóscopos y movidas de este tipo para encontrar los números que se os piden. Pues bien, preparaos para la solución, pues es tan fácil como esta pregunta...

¿Cuántas piernas y brazos tiene cada animal representado?

Seguro que más de uno se acaba de dar con un canto en los dientes ¿a qué si?



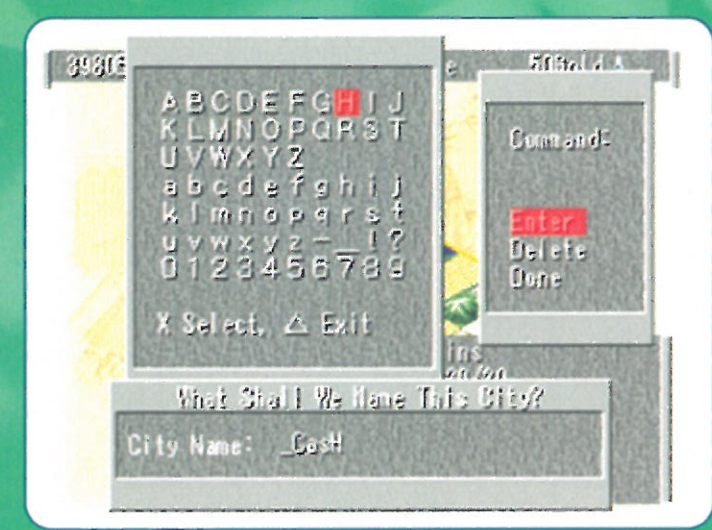
Civilization II

TRUCO DEL DINERO

Sabemos que a muchos de vosotros los juegos como Civilization (que combinan estrategia con lógica) se os pueden terminar atragantándo a la primera de cambio, por esa razón y para que esto no suceda os vamos a dar un truco perfecto para pasar horas y horas explorando las tierras de este fantástico juego.

Para obtener este dinero tendrás que dirigirte al menú de ciudades y cambiarles el nombre a todas ellas por la palabra "_CasH" (no olvides el subrayado del principio y las mayúsculas en C y H. Por último recuerda que cuando introduzcas la letra H deberás mantener pulsado R1.

Cuando vueltas al menú principal verás como las arcas reales empiezan a subir como la espuma.



Un truco realmente fácil. Pon _CasH (manteniendo pulsado R1 cuando introduces la letra H) y tendrás más dinero del que puedas imaginar.



Tras introducir el truco verás como el contador de dinero empieza a volverse loco. Seguro que ahora tienes más pelas que el Bill Puertas...

WIPEOUT 3

SALIDA RÁPIDA

Sabemos que acaba de salir a la calle y que muchos de vosotros estaréis como locos por poner vuestras zarpas sobre este pedazo de juego.
Si queréis dejar "alucinados" a vuestros amigos o a los enemigos manejados por la Play tendréis que ajustar la fuerza de propulsión de salida con uno de estos métodos.

1. Mantener la propulsión de salida en el punto en el que el Dual Shock vibra con más fuerza.
2. Hacer que la fuerza del motor esté a la misma altura que la del escudo de energía, tal y como podéis observar en las imágenes que os hemos incluido.

Ahora estáis preparados para ser verdaderos Wipeout-maniacos.





▲ La energia azul tiene que coincidir con la barra de energía de la nave, al igual que en esta imagen.

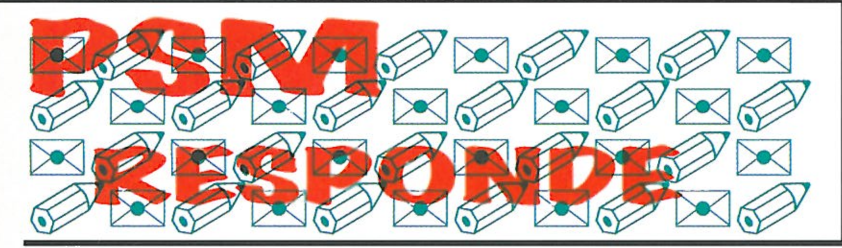


▲ Velocidad 93.84 y en solo tres segundos. El impulso extra se nota amigos.





▲ Este es un ejemplo de la velocidad que conseguimos en 3.08 segundos si no usamos el impulso de salida, como podéis ver solo llegamos a 75.59.



Esta sección se ha creado exclusivamente para ti; queremos que sea la más interactiva de toda la revista. En ella puedes expresar tus opiniones, exponer cualquier duda que tengas sobre ese juego en el que te has quedado atascado, pedir consejo a la hora de comprarte un juego, enviarnos tus dibujos, tus sugerencias sobre lo que más te gusta y lo que no de la revista. Dirige tus cartas a la siguiente dirección:

PSM C/ José María Galván nº 3, 1. Madrid.

Tío Alberto y Tío Sebas.

UN FUTURO PLAYSTATIONERO

David Avilés
Madrid

P - Hola PSMeros y PSMeras (sobre todo a éstas últimas). Os escribo desde Madrid, tengo 15 años y me llamo David. Empecemos por el principio; no tengo la Play, pero creo que me la van a regalar en Septiembre por mi cumpleaños, ¿Merece la pena?

R - Pues claro que merece la pena. Si te parece que una consola con más de mil juegos y de la que se han vendido solo en España un millón y medio largo de máquinas no merece la pena, pues no sé que la merecería. Además todavía queda bastante para que salga la 2 y no te perdonarías el perderte la maravilla de juegos que quedan aún por salir.

P.- Si al final la consigo tengo varias dudas. He jugado al FIFA 99 pero no al ISS Pro. Mis amigos me han dicho que está mejor el segundo. ¿Me pillo alguno de estos o me espero al FIFA 2000?

R.- La verdad es que los dos son los mejores juegos de fútbol que se han publicado hasta la fecha. Aquí en la redacción nos gusta mas el FIFA que el ISS, pero esto no quiere decir que sea mejor o peor, sino que nos gusta más. De todas formas dadas las fechas en las que estamos yo me esperaría al FIFA 2000 o al ISS Pro 99 que están a punto de salir.

P.- Ahí va otra. Me voy a comprar seguro Dead or Alive y Soul Blade, pero entre Bloody Roar 2 y Tekken 3 ¿Cuál está mejor?

R.- Soul Blade es imprescindible; sobre Dead or Alive decirte que ya está casi preparada la segunda parte que será bastante mejor si cabe. En cuanto a elegir entre Bloody Roar 2 y Tekken 3, nos quedamos con Tekken, aunque Bloody Roar no se queda muy lejos; pero es que Tekken es mucho Tekken.



P.- No he jugado a Metal Gear pero con todo lo que he leído y oído me he enganchado a las drogas, sobre todo a los tranquilizantes. Hay que echarle un par de narices para contar semejantes tonterías sobre un juego. Me gustaría tener este o el Thrill Kill, pero me tendré que conformar con Wu -Tang, ¿No?

R.- Pues si, la peña no ha parado de decir tonterías acerca de Metal Gear, sobre todo cuando la mayoría de los que han hablado barbaridades de él no saben ni de que va el juego, pero que le vamos a hacer, a nosotros nos la refanfinfla. Del Thrill Kill olvídate. Wu Tang es parecido aunque no es lo mismo ¡Sigh! ¡Que plastas son con l- violencia y moral!

P.- Por últ mo, para n seguridad y pa que os deis cue ta de lo qu caláis en la gente, NO VOY A PONER EL CHIP!!.

R.- Hombr nosotros solo queremos aconsejaros siempre lo que es mejor par vosotros, aunque a algunos les cueste comprenderlo. Es como darle una medicina a un niño, le sabe mal pero es para que se cure. Allá cada uno con lo que quiera hacer.

P.- Dos cosas más. Como fan de las chicas que soy, podríais hacer un especial de las tías más famosas de la Play como Lara, Reiko etc...

R.- Pues mira, no es mala la idea. Lo tendremos en cuenta.

P.- Un aplauso a Revolution Software y a Virgin por sacar los dos mejores juegos de su clase y para mí de todas como son Broken Sword I y II y animarles para que saquen la tercera parte. Ahora sí; adiós.

R.- Pues nada les pasamos tus felicitaciones, chao.



HOLA PSM, TENGO DUDAS

Daniel Blanco
Barcelona

R.- Hola Dani, aquí estamos nosotros para resolvértelas.

P.- Entre Ridge Racer Type 4 y Driver ¿Cuál me recomendáis?

R.- Aún siendo dos juegos de coches, son muy diferentes. Uno es de ganar carreras y el otro de cumplir misiones. Ambos son fabulosos pero en la redacción estamos enamorados de Driver.

P.- Para mí Silent Hill es buenísimo, tanto como Resident Evil 2 pero ¿Será tan bueno el 3?

R.- Te podemos decir, por lo que hemos

visto, que Resident Evil Némesis no te decepcionará en absoluto. Por lo menos te garantizamos que será tan bueno como los anteriores. Un consejo, no te pierdas Dino Crisis que sale antes que el nuevo Resident.

P.- ¿Cual es mas largo, Silent Hill o Resident Evil 2?

R.- Si has jugado los dos sabrás que Resident es mas largo.

P.- ¿Qué tres juegos de PSX me recomendáis?

R.- Pues esto si que es difícil, porque depende mucho del género que te guste. Te vamos a decir algunos imprescindibles pero se nos quedan muchos en el tintero. De coches: Gran Turismo y Driver. De lucha: Soul Blade y Tekken 3. De Rol: Final Fantasy VII y Wild Arms. De aventura: Metal Gear Solid y Syphon Filter y de plataformas: Crash Bandicoot 3. Y que conste que quedan muchos más, echa un vistazo a nuestra sección Escaparate.



STAR WARS MANIACOS

Víctor Traval
Valencia

P.- Hola amigos de PSM. Vuestra revista no es que esté bien sino que es genial y además esta sección está bastante bien. Bueno quería haceros unas preguntas.

R.- Gracias por los piropos, pero ya sabéis que si esta sección os gusta tanto es gracias a vuestras cartas y dibujos sin los cuales no se podría hacer.

P.- El juego Expediente X ¿De qué va?

R.- Es una aventura gráfica de apuntar y hacer click, por lo que si tenéis el ratón de la Play podréis usarlo aquí. Está basada, como es lógico en la serie de TV y en ella tendrás que encontrar a Mulder y Scully siguiendo un montón de pistas. El juego contará con 4 CDs, estará traducido al castellano y debería de estar ya a la venta cuando leas estas líneas.

P.- Los juegos Mortal Kombat suelen ser de lucha, pero el Special Forces ¿Es estilo Tomb Raider?



R.- Se puede decir que sí es de ese estilo aunque con algunas diferencias. Dependiendo del personaje que elijas (Jax o Sonya) seguirás diferentes caminos, podrás ejecutar combos y todos los golpes Mortal Kombat contra los enemigos que te vayas encontrando, incluso podrás hacer Fatalities con los jefes finales de cada fase.

P.- Mi padre y yo somos unos fanáticos de Star Wars. ¿Valdrá la pena comprarme el juego de La Amenaza Fantasma? ¿Tiene buenos gráficos?

R.- Pues da la casualidad de que yo (Alberto) también soy un fanático de la saga y te puedo decir que he disfrutado como un enano jugando tanto con la versión de PC como con la de Playstation. Los gráficos son bastante buenos, pero lo que más te va a impresionar de todo son los efectos de sonido: disparos, sables láser, androides, explosiones, naves etc. y una banda sonora que te pondrá la piel de gallina y que te acompaña durante todo el juego.

P.- Bueno, hasta pronto. Me voy pero volveré.

R.- Eso espero.

DOS COLEGAS DE 13 TACOS

Alberto y David
Alicante

P.- Hola colegas de PSM. Somos David y Alberto de 13 tacos (y no son insultos). Lo primero es felicitaros por la revista. Tenemos algunas dudas sobre algunos juegos y queríamos vuestra opinión. Os enviamos dos dibujos, esperamos que al menos publiquéis uno.

R.- Os hemos publicado solo un dibujo y no porque no hayamos querido sacar los dos, es que el de Reiko no se veía bien al pasarlo al Mac. Queremos insistir en que nos mandéis los dibujos bien coloreados y bien nítidos, si no, no podemos publicarlos con un mínimo de calidad.

P.- ¿Qué juego nos aconsejáis, Street Boarder 2 o Tony Hawk's Skateboarding?

R.- Sinceramente, no son juegos que nos vuelvan locos. Quizá el Tony Hawk sea algo mas jugable y divertido.

P.- ¿Si nos compramos un volante, lo pillamos con marchas o sin ellas? ¿Cuál nos aconsejáis?

R.- Casi todos los volantes modernos vienen ya con marchas y con vibración, aunque luego casi nunca usas las marchas porque la mayoría juega en automático. El volante que mejor resultados nos ha dado es el fabuloso Racing System de Act Labs del que tienes un análisis en esta misma revista. Sirve para todas las consolas y ordenadores añadiéndole un cartucho. Es el más fiable de todos y además el más bonito. El único inconveniente que tiene es que no tiene vibración. Si tienes 19.900 pelas para invertirlas en un volante, este es el mejor. Por cierto en el E3 de Los Angeles probamos el nuevo Mad Catz que es una pasada. Viene forrado con cuero rojo y con pedales de aluminio. No sabremos cuando vendrá a España pero cuando lo haga seguro que costará una pasta.

P.- ¿Qué juego me compro, Tekken 3 o Marvel VS Street Fighter?

R.- Depende si te gustan los juegos en 2D o en 3D. El de Capcom es un gran juego, pero es más recomendable para los amantes de la saga Street Fighter. Nosotros nos quedamos con Tekken 3.

P.- ¿Creéis que debemos comprarnos No Fear Downhill Mountainbiking?

R.- Si os gustan las bicis de montaña, no puede faltar en vuestra colección. Además es un juego muy vistoso gráficamente.

P.- ¿Metal Gear Solid o Syphon Filter?

R.- Los dos, de verdad, hay que tener los dos, son fantásticos.

P.- Tenemos Abe's Odysee. ¿Nos compramos Abe's Exoddus o esperamos a pasarnos el primero?

R.- Pues eso depende mucho de vuestra situación monetaria. Si tenéis pelas, comprarlo, si no esperaros a ver si os gustó lo sufi-





ciente el primero para decidir si compráis el siguiente. Acabarse no se van a acabar.

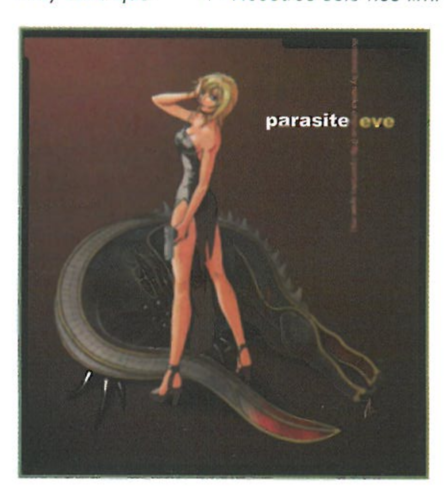
CLUB SYPHON STATION

Marc Rey
Pont d´Armentera (Tarragona)

P.- Hola amigos de PSM. Me llamo Marc y tengo 11 años, es la primera vez que os escribo pero igualmente me gustaría que publicaseis mi carta porque estoy formando un club de Playstation que se llama S.S. o Syphon Station. Todo el que quiera ser del club puede enviar una carta con sus datos personales y 1 ó 2 fotos de carnet a:

Marc Rey
La Planeta, 4
43817 Pont d´Armentera
Tarragona

Nota de la Redacción: Con respecto a los clubs de amigos de la Play queremos dejar muy claro que: 1. - Nosotros sólo nos limitamos a publicar las direcciones de sus organizadores o presidentes en la revista, ya que así nos lo solicitáis en vuestras cartas.
2. - Nunca publicaremos ninguna dirección de ningún club en el que se solicite dinero.
3. - No somos responsables de nada de lo que ocurra posteriormente, así como de la autenticidad de los mismos.
¡Que lo sepáis torpedos!



ANALISIS SOBRE PSM

J. Carlos Martínez
Madrid

P.- Hola colegas, soy Juan Carlos un lector de PSM al que le gustaría exponer algunas críticas y felicitaciones a la revista.
Críticas: A la revista le faltan páginas, los pósters son un poco malos, los trucos son de juegos poco interesantes y las guías podríais sacarlas en una especie de folletos.
Felicitaciones: Las narraciones de la revista son muy amenas, tenéis buen sentido del humor y los nombres de las secciones son alucinantes.

R.- Gracias por las felicitaciones. Con respecto a las críticas voy a intentar explicarte el porqué de cada cosa, verás:
Con respecto a lo de las páginas a nosotros también nos gustaría que tuviera más, pero de momento tienen que ser las que son si no queréis que subamos el precio. Lo mismo te digo de las guías en cuadernos aparte. Te aseguro que lo estudiaremos, tiempo al tiempo.
Lo de los pósters va en gustos. Hay mucha más gente a la que les gusta que a los que no. De todas formas respetamos tu crítica y a ver si hay suerte y te gusta alguno.
Con los trucos hay que publicar un poco de todo, tanto trucos de juegos antiguos como de otros más modernos. De todas formas espero que con nuestra enciclopedia del truco quedes satisfecho, que además es gratis y sin subir el precio de la revista. Eso no lo dices ¿Eh, cachondo?

P.- También quería deciros que espero que no hagáis como otras revistas, no quiero que cuando saquen la Play 2 dejéis de lado a la Playstation y sus juegos.

R.- Nada más lejos de nuestra intención, aunque también quiero que sepas que eso no dependerá de nosotros sino de las compañías. Mientras éstas sigan sacando juegos para la consola, PSM hablará de ellos.

P.- Por favor, sacar una guía de Final Fantasy VIII.

R.- Tranquilo que cuando salga el juego publicaremos la guía.

P.- Podíais hacer una sección en la que salgan los juegos imprescindibles de la Play.

R.- Tío no te rayes, la sección existe y se llama ESCAPARATE. Si quieres saber los que son imprescindibles mira sus notas y decide.

P.- No subáis el precio, por favor.

R.- Ah, ¿Lo ves? Ahora vienes con lo del precio. Tu "tranqui" que mientras no haga falta no vamos a tocar el precio. Si lo subimos será por una causa justificada y con la que seguro estaréis de acuerdo.

P.- ¿Qué significa PSM?

R.- "Peasorevista Super Molona". No, en serio PSM significa PSM, como ABC significa ABC; es un nombre comercial y no significa nada.

P.- ¿Es verdad que hay chips especiales para poderlos conectar con pistola?

R.- No, que nosotros sepamos.



P.- Tengo un amigo que dice que es mejor Nintendo 64 que Playstation y yo le digo que la Play se molesta por sus usuarios y que los juegos son muy buenos, pero él me dice que si la N es más rápida, más bonita, más que se yo... ¿Cómo le puedo convencer?

R.- No podrás convencerle nunca. Los usuarios de la Nintendo siempre utilizan el recurso del pataleo diciendo que si tiene el doble de bits, que si es el doble de rápida etc... Es una forma de no querer reconocer que han sido engañados al comprar una consola que se supone tiene el doble de tecnología y cuyos juegos no llegan a la altura de las posibilidades de esa máquina; quedando la inmensa mayoría por de-bajo de los de la Play, una consola supuestamente menos potente. Además les da mucha rabia que la mayoría de los juegos de Playstation no tengan una versión para N64. De todas formas pasa de intentar convencerle y dedícate a disfrutar de las próximas maravillas que van a salir, tales como Gran Turismo 2, Final Fantasy VIII etc., y que ellos nunca verán en su consola.

EL CONDE DE BASILEA

Daniel Valderrama
Madrid

P.- ¿Qué tal están caballeros? Les escribo desde mi villa en la playa donde me he retirado para meditar y desde donde me gustaría expresarles mis más profundas dubitaciones y dudas existenciales con la esperanza de que ustedes puedan darles respuesta. Así pues prosigo exponiéndoselas a continuación.

R.- Estimado y apreciado Sr. Valderrama: Como uno de los dibujantes favoritos de esta revista que es usted y ahora además con su nuevo título nobiliario, es un honor para nosotros contestar y solucionar todas las dudas y dilemas que atenazan la excelsa y nunca bien ponderada mente de vuesa merced. (Joé, como se nos va la pinza)

P.- ¿Qué ocurrió con tan venerable artilugio como es el Pocketsation? Primero oigo que va a ser compatible tanto con PSX como con PSY y luego leo que no va a salir. Espero que ese chiquitín pueda venir con papi.

R.- Tiempo tendrá que esperar su excelencia para disfrutar de las bondades y beneplácitos de tan deseado adminículo. Nuestro caballero Lord Sebastian marchó en cruzada

STAR WARS

QUI-GON

OBI-WAN

ANAKIN

Episodio I: LA AMENAZA FANTASMA

Metal Gear Solid VS Siphon Filter

▲ Si enfrentásemos a Solid Snake contra Logan de Siphon Filter descubriríamos que ambos modos de "lucha" son totalmente diferentes. Logan hace mucho ruido y Snake tiene muchas nueces...

hace algunas fechas a tierras bárbaras (Japón) con el noble propósito de rescatar uno de estos venerables talismanes de manos de las hordas de hombres de ojos rasgados, pero fracasó al no lograr encontrar pista alguna de tan codiciado botín. Todo apunta que hasta que no vuelvan a disponer de ellos los bárbaros no lo cataremos los cruzados. Llegar, llegarán y compatibilidad con la nueva máquina tendrán.

P.- ¿Podré jugar con Saga Frontier II o mi anciano corazón va a tener que hacer frente a otro disgusto de tamaña importancia?

R.- Todo dependerá de la gestión que realicen los nuevos estudios de Square en Liverpool para su distribución en Europa. Su lanzamiento en los USA está previsto para el primer trimestre del 2000. Desde aquí elevamos una plegaria para que salga en estas tierras todo lo que publique Square. ¿Alguien se dará cuenta alguna vez de que Square tiene muchas mas cosas que Final Fantasy? ¡Voto a bríos!

P.- ¿Por qué de PSY (Play 2 para los camaradas) sabemos hasta su número de DNI y de Dolphin (que adorable nombre, me recuerda a un barquito que tuve) solo sabemos su velocidad y nº de bits? ¿Se debe a que es un maquinote o simplemente a que es inferior a la nueva Play (esta última teoría defendida por un servidor)? De todas formas Sony tiene algo que Nintendo no tiene: traduce los juegos a la lengua de Cervantes; es una máquina para adultos principalmente y sabe tratar amablemente a la prensa y clientes.

R.- Pues ni lo uno ni lo otro. Nintendo se ha apresurado a decir ya que su próxima máquina será tres veces más potente que la de Sony cuando todavía no conocían las características de ésta ni de la suya propia, ya que es un proyecto en muy temprano desarrollo. De la de Sony sabemos muchas mas cosas por su avanzado estado de gestación. Lógicamente es de imaginar que la nueva máquina de Nintendo no sea inferior a la Play 2, estarían locos. Por otro lado estamos de acuerdo contigo en lo de traducir los juegos al castellano, pero hay que tener en cuenta que es menos costoso hacerlo para Playstation que para Nintendo por su formato de cartucho. Lo de que es una máquina principalmente para adultos creo que no es del todo cierto, mas bien diría que es una máquina para todas las edades. En lo de tratar a la prensa te aseguramos que todas las compañías nos tratan mas o menos bien, dejémoslo ahí.

CHIP MOLECULAR

Francisco Pérez
Navalcarnero (Madrid)

P.- Hola, soy un lector de PSM y fiel oyente de La Noche Más Loca y su sección de videojuegos Top Games. Quería haceros unas preguntas: ¿Van a sacar Resident Evil 2 en Platinum?

R.- Hola amigo Francisco, gracias por seguirnos. Efectivamente, Resident Evil 2 debería estar ya disponible en Platinum cuando leas estas líneas.

P.- Esta pregunta no sé si me tirareis los perros, porque me he comprado el juego de Gran Turismo y no tengo apuntadas las configuraciones de los coches más potentes. ¿Podríais hacer el favor de decírmelas?

R.- No es que no queramos, es que ya las hemos publicado en nº 1 y no vamos a emplear el espacio de las cartas (que te aseguro está muy solicitado) para repetirnos. Lo mejor que puedes hacer, es hacerte con un ejemplar del nº 1 de PSM a través de nuestra hoja de números atrasados.

P.- Cuando juego con el Toyota Supra GT Castrol, me empieza a temblar por la parte de atrás, ¿Qué tengo que hacer para que no tiemble?

R.- Vigílale la altura y la dureza de las suspensiones hasta que des con la configuración idónea o haz lo que te hemos dicho en la anterior pregunta.

P.- Han dicho en la tele que en América unos investigadores han encontrado un microchip del tamaño de un grano de sal que, según ellos, potencia los ordenadores como si actuasen 100 mil millones de ellos juntos. ¿Creéis que lo podrían poner en la Play 2? Si se pudiese sería la bomba porque cuando se pusiese en marcha saldría directamente el juego, sin tardar en cargarlo.

R.- Vamos a ver si te quitamos la empanada mental que te ha causado la dichosa noticia. Es cierto que el chip lo han creado los americanos, pero no estamos ante un microchip. Lo que tenemos entre manos es un sistema con el que se podrán crear chips del tamaño de una molécula. Mediante este sistema dentro de unos años podremos tener ordenadores con muchísima más potencia que la actual. En definitiva chaval, que en un futuro próximo habrá ordenatas del tamaño de una hoja de papel que serán capaces de darle mil vueltas al mejor Pentium XX del momento. Lo que has oído de 100 mil millones y de ponerlo en la Play 2 por el momento son burradas. Eso sí, "por el momento".

P.- La pegatina del Ridge Racer Type 4 se sale, está muy bien hecha.

R.- Nos alegra que te haya gustado y que sepas que no será la última que saquemos. Hasta pronto.

SURVIVAL HORROR

Manolo Berenguel
Benahadux (Almería)

P.- Saludos a la redacción de PSM, tengo 14 años y me gustaría que me respondierais a unas preguntas. En el juego Silent Hill estoy atrancado en el piano del colegio y no puedo descifrar la melodía. ¿Me podéis decir las teclas que hay que tocar?

R.- Hay que ver lo vagos que sois y lo mal acostumbrados que os tenemos. Dada la cantidad de cartas que nos habéis mandado pidiéndonos lo mismo hemos decidido publicarlo en la guía y en la sección de trucos para el que aún quiera hacerse el juego sin leerse la guía, siendo esto último lo que recomendamos. Usad la guía solo cuando estéis muy atascados. Por cierto, como sabemos que os vais a volver a atascar con el puzzle de los signos del zodíaco, también lo incluimos en la sección de trucos para que luego no digáis que no os cuidamos.



P.- ¿Cómo será Nightmare Creatures 2? ¿Cuándo saldrá?

R.- Pues será bastante más largo que la primera parte, con una historia más profunda, con gráficos en 3D, con jefes finales, con criaturas más alucinantes y muchas más cosas que os mostraremos muy pronto; va a ser un juegazo. La fecha de lanzamiento está prevista para finales de Noviembre.

P.- Y por último, como soy un aficionado al género Survival Horror, habladme de cómo será Resident Evil: Némesis desde vuestro punto de vista.

R.- No me digas que eres aficionado al Survival Horror, no nos habíamos dado cuenta. No, ahora en serio, bajo nuestro punto de vista RE Némesis satisfará todas las exigencias de los fanáticos de la serie. Te recomendamos que no te pierdas la preview que publicamos en este mismo número. Lo que sí que sabemos es que vais a tener que esperar todavía un poco para jugarlo ya que es muy posible que se retrase su lanzamiento hasta Febrero o Marzo del próximo año. ¡Dita sea...!

COMPLETA TU COLECCIÓN DE PSM



Nº. 1



Nº. 2





Nº. 3



Nº. 4



Nº. 5



Nº. 6

Nº. 7

Venta de números atrasados de PSM

Deseo recibir, al precio de portada, los ejemplares señalados con una X

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7

Apellidos ....

Nombre ....

Domicilio. Calle ....

N.º............ Esc .... Piso .... Puerta ....

Tel. .... Población ....

C.P. .... Provincia ....

Forma de pago:

☐ **Adjunto talón a nombre de M.C. Ediciones, S.A.**

☐ **Tarjeta de crédito n.º:**

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐

(indica caducidad:............................)

☐ **Contrareembolso + 300 pts. de gastos de envío**

Recorta o copia este cupón y envíalo a PSM, MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona



¿Te acaban de regalar una PlayStation y no sabes que juego elegir?. Entonces estás de enhorabuena, hemos confeccionado para ti esta lista clasificada por géneros para que no te despistes cuando vayas a la tienda y te sientas agobiado ante la maraña de títulos que pueblan las estanterías. Algunos llevan entre paréntesis el nombre "Platinum", esto quiere decir que son reediciones del juego a unos precios que rondan entre las 3000 y las 4000 Pts. Son una buena oportunidad de hacerte con exitazos a mitad de precio. En la lista no están todos los que son pero si son todos los que están, por lo menos son los que en nuestra modesta opinión merecen la pena.

Aventuras y Rol

Alundra 7



Te sumirás en una aventura épica que no te dejará dormir tranquilo. Alundra es el duende los sueños.

Fácil de controlar, muy en la línea Zelda. Gráficos muy al estilo de las 16bits, pero con toda la calidad de nuestra PlayStation. Larguísimo, más de 7000 pantallas. Muy recomendable para iniciarte en el Rol.

Azure Dreams 7

Uno de los más innovadores. Hay que llegar a alto de una torre con la complicación añadida que cada vez que sales o entras dicha torre será diferente. Un juego para los que ya conocen bien este género y disponen de altas dosis de paciencia.

Akuji 7,3

La oscuridad se cierne en el mundo de Akuji. Serás un humano al que un hechicero voodoo ha robado su corazón (literalmente), y por si fuese poco ha secuestrado a su amada Kensho. Si te gustó Tomb Raider, Akuji te apasionará, por sus originales puzzles y extraños enemigos. Bastante recomendable, sobre todo por su calidad gráfica.

Breath of Fire III



Asumirás el papel de un dragón que se convertirá en un héroe en el transcurso de esta odisea.

Una fantástica historia en un mundo 3D, aunque en perspectiva isométrica, que podría haber sido mucho mejor si no nos hiciera perder tanto tiempo dando vueltas sin sentido por el mapeado.



Broken Sword I y II 6

Una fantástica aventura de las de hacer click con el ratón (mando muy recomendable para este juego) en la que disfrutarás de una trama llena aventuras por el mundo, en busca de secretos, pistas, etc. para llegar a tu objetivo final. Tendrás que ser muy astuto para resolver la historia, si te gustan los desafíos mentales y la lógica cualquiera de los dos es tu juego.

City of the Lost Children 6
(La ciudad de los niños perdidos)

Es una historia intrigante, basada en la película, que consigue introducir al jugador de lleno en un argumento extraño y surrealista. Recuerda en muchos aspectos al clásico Alone in the Dark, buenos gráficos en 3D, aunque un control bastante lento. Flojillo.

Diablo

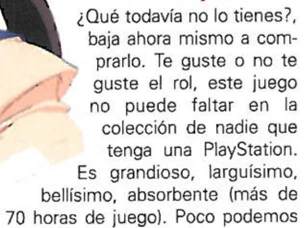


Uno de los clásicos del PC que fue magníficamente convertido a PlayStation. Una historia que te llevará a las profundidades de las catacumbas de un pequeño pueblo invadido por los demonios. Entretenido para los que buscan algo de acción-arcade y no estrictamente rol puro y duro. Fantástico modo dos jugadores colaborando entre ellos.

El quinto Elemento



Un intento baldío (y deslucido por la no presencia de Bruce Willis) de llevar a la PlayStation esta fantástica película de Luc Besson. Nada emocionante y muy pobre en su desarrollo, a lo que añadir el penoso control de los personajes y los mareantes movimientos de la cámara, que consiguen hacer que no sepas donde estás o por donde ir. No muy recomendable.



Final Fantasy VII 10

¿Qué todavía no lo tienes?, baja ahora mismo a comprarlo. Te guste o no te guste el rol, este juego no puede faltar en la colección de nadie que tenga una PlayStation. Es grandioso, larguísimo, bellísimo, absorbente (más de 70 horas de juego). Poco podemos decir que no se haya dicho de este juego. Aunque vaya a salir FF VIII, primero juega con este, nunca te arrepentirás.

Granstream Saga



Es un cóctel de Final Fantasy y el sistema de mapas de Zelda-Alundra. No aporta nada nuevo al género. Es el juego de rol más lento que hemos probado en mucho tiempo, al que se le añade el inconveniente de no estar traducido al castellano. Sólo para fanáticos del Rol y el Manga. Tu mismo.

Hard Edge 6,4

Un edificio, dos policías, un rescate, dinero... Todos estos elementos se mezclan para crear una aventura gráfica en 3D al más puro estilo Alone in the Dark. La acción se sitúa en un edificio controlado por terroristas y cuyos protagonistas (Alex y Michele) son dos policías. Recuerda en muchos aspectos a Resident Evil pero más enfocado a la acción pura, sin olvidar los puzzles y las trampas. Recomendable.

Legacy of Kain



Se te ha concedido una oportunidad de vengarte de tu asesino, pero de una forma un poco especial, ahora eres un vampiro y dependerás de la sangre de tus víctimas para sobrevivir. Es un juego muy largo y entretenido, al que solo le encontramos el fallo en el aspecto gráfico ya que los personajes son sprites sin efectos ni animaciones especiales. Entretenido pero flojillo.

Men in Black



(Hombres de Negro)

Basado en la película del graciosillo de moda (Will Smith) hubiera podido estar mucho mejor si tuviera algo más de acción. Gráficamente correcto y vistoso, aunque acaba aburriendo.

Metal Gear Solid 9,8

Un juego que lleva al máximo la tensión que se puede conseguir con la mejor de las películas. En el juego serás Snake, un agente reclutado por la agencia para una misión que solo alguien como tú es capaz de realizar. Tendrás que infiltrarte en una base terrorista para desbaratar el lanzamiento de unas cabezas nucleares. Acción a raudales, animaciones en tiempo real que te dejarán boquiabierto, y un sinfín de detalles nipones que hacen que sea la obra maestra del año.

Nightmare Creatures



Una especie de mezcla entre Resident Evil y Tomb Raider aunque no llega a la altura de ninguno de los dos. Gráficos muy poligonales y una trama más que pobre hacen que este juego se quede el algo que pudo llegar a ser, pero que no fue. Bastante malucho.

ODT 4

Un prometedor título que pudo ser mucho más de lo que fue. Una aventura confusa, un mapeado lioso en el que al mínimo despiste te caes al abismo y unos gráficos que pecan de excesivamente oscuros acaban por cargarse un título que por su argumento podía haber dado mucho más de sí. Bastante flojillo.

Tenchu 8



A estas alturas no te vamos a explicar lo que es un ninja. Llegar, matar y escapar sin ser visto es tu misión principal en este juego. No es un juego de lucha, puesto que lo más importante es intentar acabar con la vida

de tus enemigos con un solo corte de tu katana. Auténticas armas y accesorios de ninja como los shurikens, gancho para subir paredes, bombas de humo, pasteles de arroz envenenado y muchas más cosas por descubrir. Bastante recomendable

Resident Evil 9,5

El pionero de un nuevo tipo de juegos de aventuras: ¡Las de TERROR!. Su ambientación, efectos de sonido y trama son perfectos. Creerás estar viendo una peli de miedo, aunque aquí tú eres el que decide el desenlace. Tendrás que dar buena cuenta de zombis, mutantes y otros engendros creados por una compania química sin escrúpulos, Umbrella. No apto para cardiacos e imprescindible en tu colección ahora que está en Platinum.

Resident Evil Direc-tors Cut 9,5

El mismo de antes, pero en una versión más avanzada, con más monstruos y objetos cambiados de sitio. Complemento ideal para cuando te termines el primero, además incluye una demo jugable de la segunda parte.

Resident Evil II 9,7

La culminación de una saga. La historia continua y esta vez es la hermana del protagonista de la primera parte (Chirs Redfield) y un policía novato los que tienen que limpiar de engendros la comisaría de Racoon City. Innovador, es el primer juego de PlayStation que utiliza dos CDs (uno por personaje) complementarios entre ellos ya que dependiendo de lo que hagas en el primero así será la aventura en el segundo. Si solo tienes dinero para comprarte uno de los tres, cómprate este.

Siphon Filter 9

En las mismísimas profundidades de Amé-rica Central un agente especial muere por la violencia de un grupo terrorista. Por suerte su muerte no es en vano, antes de morir el agente hizo explotar en llamas el laboratorio principal, un edificio en el que se estaba desarrollando una poderosa arma biológica llamada Siphon Filter. Este es un juegazo con todas las de la ley, tanto por la historia como en el aspecto gráfico o sonoro, aunque lo más importante es que a pesar de parecer una mezcla de Lara con Metal Gear tras jugar cinco minutos te das cuenta que estás ante algo totalmente nuevo.

Tomb Raider 9

Un clásico de Playstation, el nacimiento de un mito: Lara Croft. Las aventuras de una especie de Indiana Jones femenina con los polígonos mejor colocados de la historia de los videojuegos. Gráficos de ensueño, movimiento total en 3D, una aventura inigualable sólo superada por su continuación. Este es otro de los títulos indispensables en tu colección, y además barato porque está en gama Platinum.

Tomb Raider II 9,7

Si te quedaste con ganas de mas aventuras en la primera parte aquí está la segunda, cargada de misterio, más extensa y que además incorpora novedades como es el manejo de vehículos. Más jugable que la primera, sobre todo por su sistema de salvar la partida cuando quieras, con nuevos efectos de luz (cuando no veas podrás usar bengalas) y con más enemigos y peligros. Obligatorio tenerlo y este también está en Platinum, todo un chollo.

Tomb Raider III 8,7

Siempre se dijo que segundas partes nunca fueron buenas, en este caso son las terceras. Tomb Raider III no aporta nada nuevo a sus dos anteriores entregas y creemos que es un error no haberse preocupado más en mejorar esta tercera secuela. Simplemente los programadores se han limitado a añadir más escenarios y ya está. Una pena, pudo ser mejor. Recomendable solo para los incondicionales de la saga.

Wild Arms 8

Una buena mezcla de dos tipos de juegos, el FF y Zelda. Sprites muy bien cuidados que se mezclan con escenas en 3D de lucha. Realmente recomendable para los amantes del rol.

Beat'em up (o juegos de lucha)

Bloodlines 6

Extraño título de acción y puzzles que te introducirá en un cuadrilátero con varios subniveles en el que ganará quien controle las zonas iluminadas. Es interesante si no te quedan más juegos de lucha o puzzles, aunque termina siendo muy aburrido, sobretodo por los tiempos de carga.

Bloody Roar 8,8

Uno de los más originales juegos de lucha de Playstation. Puedes elegir entre varios personajes para combatir contra la máquina o contra otro amigo a dos jugadores, hasta aquí nada nuevo. Lo curioso es que en este juego, durante las peleas hay una barra de energía que se va llenado a medida que vas recibiendo golpes (o sea una especie de medidor de cabreo) y cuando está llena tu personaje se convierte en un animal salvaje que arremete contra el contrario, original, ¿no?. Bastante bueno y divertido.

Bushido Blade 8

El primer juego de lucha en el que lo que importa no es el dar más golpes que nadie, sino saber dar el definitivo. Aquí el honor del Bushido cuenta y es que si eres un cobarde o te dedicas a atacar a la gente por la espalda lo llevas muy claro porque serás descalificado. Bueno gráficamente y especialmente recomendado para los amantes de las artes marciales de lucha con armas.

Cardinal Sin 6

Una especie de mezcla entre juego de lucha y aventura. Irás avanzando en él a medida que te vayas deshaciendo de unos enemigos de lo más indeseable, manejando todo tipo de armas blancas y utilizando ítems que aparecerán en el escenario y que son arrojables. Extremadamente sangriento y bastante flojo técnicamente.

Dead or Alive 9.5

Para nosotros (y muy a pesar de los amantes de Tekken) el mejor juego de lucha sin armas que hemos podido ver en Playstation. Una increíble y perfecta conversión de la recreativa que incluso llega a superarla en algunos aspectos. Los luchadores y sobre todo las luchadoras se mueven alucinantemente bien a la increíble velocidad de 60 frames por segundo. Lleno de llaves y golpes espectaculares, buen humor y muchos argumentos de pecho. Cómpratelo y verás lo que es bueno.

Dragon Ball Final Bout 6

Correcto gráficamente y poco más. Golpes mágicos espectaculares si consigues hacerte con los controles del juego, lo que te llevará más trabajo del que te imaginas. Solo para los fans de Gokuh.

Figting Force



¿Os acordáis del clásico Double Dragon de las recreativas en el que teníais que ir peleando contra cientos de enemigos iguales en scroll lateral?, pues esto es lo mismo pero en 3D, ni más ni menos. Eso si, con efectos de explosiones a todo color y con unos gráficos decentes. Un perfecto Double Dragon llevado a las 3D.

Kensei: Sacred Fist 5,1

Un intento por parte de Konami de introducirse en el mundo de los juegos de artes marciales. Gráficamente está bastante decente, aunque la realización de los movimientos deja bastante que desear. Terminará perdido entre los demás títulos de la estantería y necesitarás de unas cuantas horas de Tekken para recuperarte de la experiencia. Poco recomendable

Marvel Superheroes 5

Una curiosa y acertada conversión de los personajes de los cómics de Marvel al videojuego. Muy colorista y con cantidad de combos y golpes especiales. A destacar el modo dos jugadores en equipos que resulta bastante divertido. Si te gustan los cómics de Spiderman, el Hombre de Hierro, Hulk, etc... y las peleas de dibujos animados vale, si no, no merece la pena.

Mortal Kombat Trilogy 6

Todos los personajes de la saga Mortal Kombat llevados en un CD. Si te quedaste con las ganas de tener algún Mortal Kombat esta es tu oportunidad de tener los tres juegos en uno solo. Gráficamente igual a la recreativa.

Mortal Kombat IV



Un penoso intento por mejorar un juego que ya tenía un buen nombre. En lugar de aportar algo nuevo lo han estropeado todo incluyendo un manejo complicado (todo es a base de combos), eso sí, es muy espectacular y sangriento. Un rollo, es mejor el Trilogy.

Psychic Force



Espectacular conversión de la recreativa. Las peleas se desarrollan a base de magias y hechizos de fuerza psíquica. Original, con un manejo muy sencillo y gráficos en 3D bastante buenos. Si te gustó la recreativa no dejes de comprártelo aunque a los fans de Tekken no gustará mucho.

Soul Blade 9,6

Espectacular, grandioso, adictivo... y todo lo que se te ocurra para hablar bien de un juego. El mejor CD de lucha con armas que jamás se ha programado. Los luchadores son enormes, las luchadoras preciosas y el modo Edge Master o historia consigue atraparte de una forma como nunca antes hubieras imaginado y además...está disponible en Platinum. Estarías loco si no te hicieras con uno.

Star Wars Masters of Teräs Käsi



Una curiosa manera de emplear a los personajes de la saga más famosa del cine. No, Luke y la princesa no tendrán que vencer al imperio y sus oscuras fuerzas, se pelearán entre ellos mismos a mamporrazo limpio.

Todo esto que puede parecer un poco extraño da como resultado un juego de lucha de muy alta calidad con personajes y escenarios de la película perfectamente recreados y con una banda sonora que entusiasmará a los seguidores de la trilogía y a los que no lo son. Muy recomendable. 5

Street Fighter Alpha 2

Una buena, pero no perfecta, conversión de la recreativa. Los clásicos personajes de siempre como Ryu o Ken más los nuevos que se añadieron a este Alpha 2. Recomendable para los amantes de la larga saga Street Fighter que no se cansan del género.

Street Fighter EX 7

Un buen intento de llevar los dibujos de Street Fighter al género de los juegos de lucha en 3D. Malos movimientos y penosa respuesta de los controles. Bastante malo y solo recomendable a los fieles seguidores de la máquina recreativa.





Tekken 7

El primero de una de las sagas más exitosas de juegos de lucha para Playstation ahora ya anticuado. Personajes excesivamente poligonales y poco más. Impactante en su día aunque hoy ya no tanto, por lo menos es barato. Sólo para nostálgicos.

Tekken 2 9,5

La continuación de Tekken es ya otro cantar. Por este juego no pasa el tiempo y sigue siendo uno de los mejores juegos de lucha de la gris. Combos y llaves espectaculares y personajes que se puede decir tienen vida propia ya que nos conocemos toda su historia sus líos sus familias etc... Otro de los imprescindibles en tu colección y además también está en Platinum.



Tekken 3 9

La consagración del mito. Es el mejor de los tres, el que más personajes, movimientos, escenarios y opciones de juego tiene y el mejor gráficamente. Los nuevos modos Tekken Ball y Tekken Force amplían mucho más las posibilidades y la jugabilidad de éste título. Hay publicadas auténticas enciclopedias sobre todos los movimientos, personajes y modos de lucha de este juego e incluso se ha disputado un torneo internacional de jugadores de Tekken en el que uno de los finalistas es un compatriota nuestro; impresionante. Por supuesto que este es otro de los títulos obligatorios a tener.

The Unholy War 5

Lucha al más puro estilo Virtua-On con buenos efectos y escenarios interesantes. A pesar de todo se queda un poco corto en su modo un jugador y solo brilla si tienes amigos con los que echarte unas partidas. Un título muy interesante pero que puede acabar aburriendo.

Tobal 1 6

De calidad inferior a Tekken 2 aunque es muy original. Los personajes son robots, ancianos, monstruos etc. Buen movimiento de los luchadores aunque gráficamente deja bastante que desear. Para amantes de las rarezas.

Rival Schools 7

Perfecta conversión de la recreativa de Capcom que combina personajes de estilo manga con efectos a lo Street Fighter. En esta versión se incluyen más modos de juego y un modo historia en el que iremos ganando ataques y niveles. Te gustará si has seguido de cerca juegos como Pocket Fighters o Street Fighter.

Victory Boxing 2 7

Mejor que la primera parte porque incluye un mayor número de boxeadores pero poco más. Preferimos Knockout Kings. Recomendable solo para los amantes del deporte de las doce cuerdas.

Xmen vs Street Fighter 5

Conversión a medias de la recreativa ya que no incluye todos los modos y formas de ataque de la máquina original. Es un remix, por llamarlo de alguna forma, de Street Fighter y Marvel Superheroes. Ya sabes, enfrentamientos de La Mujer Maravilla contra Ryu, el Capitán América contra Chun-li etc... Más de lo mismo sin aportar nada nuevo.

Carreras y Conducción

C3 Racing 7

Un intento poco acertado de desbancar a Gran Turismo, aunque si lo mirásemos de otra forma, podríamos decir que estamos ante uno de los juegos que más se acercan a la sensación real de conducción que puede transmitir nuestro Dual Shock. Aquí no vale eso de acelerar, frenar y ya está; tienes que ser suave con la dirección y frenar cuando tienes que frenar, ni antes ni después. Nos gusta mucho también el modo dos jugadores, de los más divertidos que hemos probado. No está mal.

Colin Mc Rae Rally 9,5

Podemos decir sin temor a equivocarnos que es el mejor simulador de rallies que existe en el mercado. Y queremos recalcar lo de simulador porque eso es lo que es. A diferencia con títulos como V-Rally en el que tienes que competir contra otros coches en pantalla, en Colin Mc Rae corres tú sólo contra el crono y la única









referencia que tienes del puesto que ocupas es por la información de tiempos que aparece en pantalla, como en un rally de verdad. Gráficamente fabuloso, superjugable y con unos efectos de sonido de lo mejor que se ha hecho para la Playstation. A por él si no lo tienes.

Destruction Derby (Platinum) 6

Uno de los juegos que salió casi con la consola al igual que los Ridge Racer. Ahora ya está pasado de moda totalmente y si lo hemos mencionado en esta sección es porque está bien de precio, nada más.

Destruction Derby 2 (Platinum) 6

Este es bastante mejor que el anterior, más jugable y con mejores gráficos. Si te gustan las carreras en las que tienes que ir destrozando a todo coche que se te ponga por delante te gustará este juego. Un clásico.

Die Hard Trilogy (Platinum) 9

Este juego está en esta sección porque son tres juegos en uno. Aquí analizamos el tercero que consiste en ir conduciendo un taxi por las calles de Nueva York a toda pastilla para evitar que estallen algunas bombas que se encuentran por ahí desperdigadas. Es estresante, muy rápido y divertido, con unos gráficos de primera, una ganga.

Driver 9,7

Tanner, un poli, será el encargado de introducirse en una banda de criminales para intentar desbaratar sus planes. La poli se ha enterado que la citada banda necesita un buen conductor experto en fugas y en despistar a la "bofia". Así lo primero que tendrás que hacer es superar una serie de pruebas que te pondrán los de la banda para saber que clase de conductor eres, pruebas como derrapes de 360°, cambios de sentido y muchas cosas más que tendrás que descubrir tu solo. Prepárate por que vienen muchas curvas.

Formula 1 (Platinum) 9,5

El primer juego de Fórmula Uno para Playstation solamente superado por su continuación. Todos los coches oficiales del campeonato, todos los circuitos y todos los textos y comentarios en castellano, un chollo tú.

Fórmula 1 97 9,6

Este si que es una verdadera pasada. Mejora gráficamente a su antecesor, los comentaristas son más acertados, incluye más vistas, información sonora desde boxes y lactualización de los equipos del campe-



onato del mundo del 97. El mejor de todos los juegos de Fórmula uno para la gris. Si eres un fanático de este deporte deberías tenerlo, es una pasada.

Fórmula 1 98 — 5

En este caso no podemos decir lo mismo que en los anteriores, esta tercera entrega está desarrollada por otros programadores diferentes y parece como si los nuevos hubieran tenido mucha prisa por acabarlo. El juego tiene cantidad de fallos técnicos, gráficos y de control. Ha perdido aquellas maravillosas texturas que tenían los anteriores en los coches y los circuitos que daban aquella impresionante sensación de realismo. Los coches ahora son ingobernables, no giran bien y tienen reacciones absurdas, una pena. Esperemos que en la versión del 99 (que seguro que habrá) se corrijan todas estas deficiencias tan absurdas. No te lo recomendamos a no ser que quieras hacer la colección de los fórmulas. De los tres nosotros preferimos el del 97.

Rapid Racer — 6

El primer juego de carreras de lanchas que salió para Playstation y además de los primeros en emplear imágenes de alta resolución. Rápido y muy adictivo, con una fantástica banda sonora interpretada por Apollo 440 que hace que prácticamente eso sea lo mejor del juego. Bastante rollete.

Gran Turismo — 10

Este es el juego que marca las diferencias y el tiempo en Playstation, a partir de ahora habrá un antes y un después de Gran Turismo. Y es que estamos hablando del mejor juego que jamás se ha hecho para ninguna consola sea de la marca que sea y sea del tipo que sea. No hay nada mejor que Gran Turismo, es EL JUEGO. Más de 300 coches que puedes comprar, preparar, vender, lavar y lo que se te ocurra. Exámenes de conducir para obtener licencias sin las cuales no podrás correr en todas las pruebas, los gráficos más increíbles que jamás hayas visto (alucina con el modo Hi-Fi), carreras de hasta 90 minutos de duración y lo que quieras. Gran Turismo y Playstation forman un binomio inseparable, todo poseedor de la consola debería tener este juego para saber hasta donde es capaz de llegar la máquina.

Grand Theft Auto — 5

Un experimento raro, tiene sus defensores y sus detractores. Tienes que ir "mangando" coches para realizar las misiones que te irán encargando tus mafiosos jefes. Los gráficos son de risa con unos coches más pequeños que los sueldos de los redactores de esta revista, de verdad, es que casi no se ven. Sinceramente hay juegos mucho mejores que este.



Micromachines V3 — 7

Señoras y señores la diversión está servida, uno de los juegos más graciosos que hay para jugar en grupo. Tendrás a tu disposición infinidad de esos pequeños cochecitos de juguete con los que juega tu hermano pequeño para correr a toda velocidad por los escenarios más increíbles que te puedas imaginar, tales como el fregadero, la bañera, el WC, una mesa de billar y un montón más. Muy divertido para dos o más jugadores aunque pierde mucho si juegas solo.

Moto Racer (Platinum) — 8

El primer juego de motos un poco serio. Combina las motos de carreras con las de moto-cross alternando unas pruebas con otras. Gráficos muy buenos y varias vistas desde las que pilotar las motos (muy buena la que se ve el manillar cuando haces un caballito). Muy recomendable.

Moto Racer 2 — 9

La segunda parte mejora algo gráficamente con respecto a la primera además de aportar novedades muy importantes tales como el editor de pistas o el modo simulación. Con el editor podrás crear cualquier circuito que te imagines con lo que la duración del juego es infinita. El modo simulación hace que la conducción sea más realista, así si te pegas un golpe no rebotas como en el modo arcade, sino que te caes y arrastras por la pista. Mejor que el primero. El editor de pistas es un gran acierto.

Nascar 99 — 4

Las carreras de turismos americanos en un juego con muchos fallos tanto de control como gráficos y de sonido a lo que hay que añadir la falta de interés en nuestro país por este deporte. Un título soso y unos circuitos en los que tienes que estar todo el rato dando vueltas en círculo. Pasa.

Need for Speed III — 8

Velocidad en estado puro, ya lo dice el título. La tercera entrega de la saga es la mejor hasta la fecha, cuenta con los coches más alucinantes y la sensación de velocidad más conseguida en Playstation. Sus modos de juego son otro de sus atractivos, sobre todo el modo persecución en el que tendrás que huir de la policía si no quieres que te eliminen. Muy bueno, rápido y espectacular.

Newman Haas Racing — 6

Este título puede parecer que esté escrito en polaco o en el idioma de Van Gaal pero nada más lejano a la realidad, es el nombre del equipo de Paul Newman y su socio Haas (¿quién es este?) de fórmula Indy. Es muy parecido a la primera versión de Fórmula uno, de hecho utiliza el mismo motor gráfico que éste. Las carreras están basadas en equipos y circuitos reales de la fórmula Indy. Es bueno, aunque si ya tienes el Fórmula 1, tú mismo.

R4: Ridge Racer Type 4 — 9,4

El mejor arcade de coches. Gráficos de ensueño y pistas en las que alcanzarás más de 300km/h. Todo esto aderezado con 320 coches que te dejarán de piedra, aunque a diferencia de Gran Turismo para conseguir los nuevos coches tendrás que realizar el mismo circuito contra coches de diferente dificultad (e inteligencia) varias veces, a lo que habrá que añadirle los vehículos que conseguiremos en el modo Extra, que será donde encontremos los coches más salvajes y extraños del mundo. Desde una "motoneta" que llega a 300 antes de que digas "ya", hasta un pepino a propulsión que se clava en las curvas. Muy recomendable.

Ridge Racer (Platinum) — 5

Mucha gente se compró la Playstation para poder jugar a este juego de tanto éxito en las recreativas sin tener que estar echando monedas constantemente. Hoy ya está un poco desfasado como es lógico, aunque no por eso ha perdido su encanto.

Ridge Racer Revolution (Platinum) — 6

Continuación y mejora de la primera parte. Coches mejor diseñados y gráficos más suavizados. Los coches se siguen conduciendo como en la entrega anterior "a la japonesa" es decir a base de derrapadas. Mejor que el otro.

Rage Racer — 8,5

El tercer Ridge Racer y el mejor hasta la fecha. Los gráficos son geniales y los coches más alucinantes que en las anteriores entregas, los efectos móviles de los escenarios tales como las cascadas, o las avionetas que sobrevuelan la pista te dejarán con la boca abierta. Totalmente recomendable.

Road Rash 3D — 7

Si alguna vez te has sentido como un Angel del Infierno o quieres emular a los protagonistas de Easy Rider, éste es tu juego. Carreras a toda pastilla con motos que van desde la más cascajo hasta la más alucinante de 1000 cc. con "nitro" en las que todo vale, cadenazos, patadas, puñetazos, empujones...La sensación de velocidad es fantástica y las animaciones al final de cada carrera son una pasada. Muy recomendable (ojo, no confundir con Road Rash a secas que es malísimo).

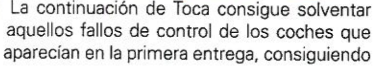


Toca Touring Cars (Platinum) — 7

Carreras basadas en el campeonato británico de Turismos. Lo mejor de este juego es que podrás conducir coches como el que puede tener tu padre pero preparados para correr. Entre algunos de los modelos disponibles se encuentran el Audi A4, el Renault Laguna, el Opel Vectra o el Peugeot 406, cada uno con sus características de conducción y comportamiento. El único defecto que le vemos es que el sistema de control es un poco complicado.

TOCA 2 Touring Cars — 9,4





La continuación de Toca consigue solventar aquellos fallos de control de los coches que aparecían en la primera entrega, consiguiendo

ofrecer una mayor jugabilidad. Además de poder correr el campeonato de turismos podremos participar en otras pruebas como son las copas monomarca y otros acontecimientos especiales en los que como premio iremos ganado coches ocultos. Más jugable que el anterior y con más variedad de pruebas y coches, nosotros preferimos este.

Test Drive 5 — 7



Algo mejor que el anterior en cuanto al apartado gráfico y al control de los coches se refiere. Además han incluido más opciones de juego, han actualizado los coches y han añadido más circuitos. Poco más que el anterior, tú eliges.

V Rally (Platinum) — 9,3

Es distinto a Colin Mc Rae tanto en su conducción como en su forma de jugar, pero es fantástico. Al principio te costará mucho adaptarte a su peculiar control, pero cuando te hayas hecho a él no querrás soltar el pad. Los escenarios son preciosos, los coches están magníficamente reproducidos, el sonido Dolby Su-rround es una rayada total y la sensación de velocidad, sobre todo si eliges la vista desde el interior, es inigualable. Un clásico imprescindible para tu colección.

V-Rally 2 — 9,4



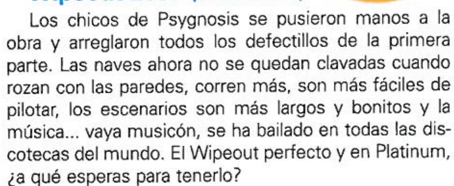
En esta segunda parte se ha modificado el juego de arriba abajo tanto en su planteamiento, como en jugabilidad, manejo o gráficos. V-Rally 2 es un verdadero regalo para los ojos; basado en tramos y coches reales del campeonato del mundo de rallyes ¡de este año!. Así es como podremos manejar coches tan interesantes como el Ford Focus WRC, el Citröen Xsara Kit Car, el Seat Córdoba Kit Car o el increíble Peugeot 206 WRC, entre otros muchos. Prepárate para uno de los mejores simuladores de Rally de PlayStation.

Wipeout (Platinum) — 7



Creo que es el primer juego que salió para Playstation, cuando la gente lo veía en las máquinas de demostración se quedaba boquiabierta preguntándose que era eso. Si eres un nostálgico y quieres tener el primero de los hijos de la gris, adelante además es barato, pero nosotros nos quedamos con el 2097.

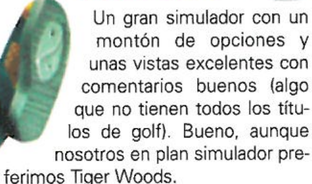
Wipeout 2097 (Platinum) — 9,2



Los chicos de Psygnosis se pusieron manos a la obra y arreglaron todos los defectillos de la primera parte. Las naves ahora no se quedan clavadas cuando rozan con las paredes, corren más, son más fáciles de pilotar, los escenarios son más largos y bonitos y la música... vaya musicón, se ha bailado en todas las discotecas del mundo. El Wipeout perfecto y en Platinum, ¿a qué esperas para tenerlo?



Deportivos



Actua Golf 3 — 5

Un gran simulador con un montón de opciones y unas vistas excelentes con comentarios buenos (algo que no tienen todos los títulos de golf). Bueno, aunque nosotros en plan simulador preferimos Tiger Woods.

Actua Soccer (Platinum) — 6

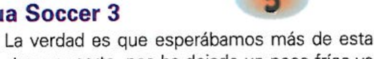
Un buen simulador de fútbol que se queda anticuado comparado con lo que hay ahora aunque es una buena oportunidad de hacerte con un juego con equipos reales a un buen precio.

Actua Soccer 2 — 7

Mejor que la primera parte y, a nuestro juicio, que la continuación.

Actua Soccer 3 — 5





La verdad es que esperábamos más de esta tercera parte, nos ha dejado un poco fríos ya que lo único que han hecho es actualizar las alineaciones. Seguimos prefiriendo el dos, tal vez porque ya nos duelen los dedos de jugarlo.

Actua Tennis — 7



El mejor y más completo simulador de tenis para Playstation. Todos los jugadores y jugadoras de la ATP incluidos y disponibles para que juegues los campeonatos más importantes del mundo. Es muy fácil de jugar y gustará tanto a amantes del tenis como a los que no lo son. Te lo recomendamos.

Adidas Power Soccer I y II (Platinum) — 2



La idea inicial del juego era buena y tras un vídeo de introducción alucinante que nos hace esperar un juegazo, nos encontramos con el juego de fútbol más raro y penoso que hay para nuestra consola. Olvídate de él.

Cool Boarders — 3

Un juego de carreras en el que no corres contra nadie, sólo contra el crono. Es muy difícil de manejar y acaba por frustrarte. Pasa de él y lee más abajo.



Cool Boarders 2 — 6

Esto ya es otra historia. Se han corregido todos los defectos del primero y se han añadido más opciones y competidores. El modo dos jugadores es fabuloso y muy entretenido, además las piruetas son más fáciles de realizar. Este si que mola.

Cool Boarders 3 — 7



Es una actualización del 2 con mejores gráficos, nuevas pruebas y participantes. Tanto el anterior como éste son los mejores, te dejamos a ti la elección.

Copa del Mundo Francia 98 — 9



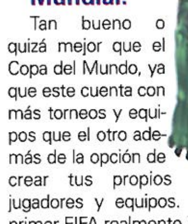
Cuando salió este juego a la venta un poco antes de que comenzara el mundial de Francia, todos nos imaginamos que era una maniobra para vender el juego oficial del campeonato ya que hacía muy poco que había salido FIFA 98. Nada más lejos de la realidad. En este título se ha conseguido mejorar el control de los jugadores y ahora puedes hacer jugadas ante impensables en un título FIFA. Incluye un modo histórico en el que puedes jugar las finales de mundiales pasados con las alineaciones y vestimentas de entonces. El único defecto que le vemos es que sólo tiene selecciones nacionales aunque de eso es de lo que se trata ya que es el juego oficial del mundial ni más ni menos.

Everybody's Golf — 9



Te guste o no el golf, este juego es una pasada. La manera más fácil que hemos visto de jugar al deporte de meter la bolita en el hoyo. Su control es sencillísimo de manejar y su jugabilidad es absorbente, ya lo dice el título: Golf para todos y eso es este juego. Divertidísimo, no te imaginas los "churros" y las jugadas de "potra" que te pueden salir. Aunque pueda parecer infantil, es muy bueno.

FIFA 98 Rumbo al Mundial. — 8,5



Tan bueno o quizá mejor que el Copa del Mundo, ya que este cuenta con más torneos y equipos que el otro además de la opción de crear tus propios jugadores y equipos. El primer FIFA realmente jugable.

FIFA 99 — 9,5

Estamos ante el mejor juego de fútbol de todos los tiempos. En esta entrega se ha solucionado cualquier problema que pudieran tener las anteriores. Es el más jugable de todos los FIFA, el más espectacular, el mejor gráficamente, el que más opciones tiene y el que más todo. Deja bastante atrás a cualquier juego de fútbol para Playstation incluido el ISS pro 98. Totalmente traducido y con los comentarios de Manolo Lama que son una pasada. Un título de obligada compra.



International Superstar Soccer 98
9

Es la jugabilidad en persona, el más divertido. Ha sido el rey de los juegos de fútbol hasta que apareció el FIFA 99. La única pega que le encontramos es que no cuenta con jugadores reales. De todas maneras es muy recomendable.

Knockout Kings
6,2

Un simulador de boxeo en el más estricto sentido de la palabra. No esperes ver golpes espectaculares ni combos ni KO´s de película de Rocky, en lugar de eso estudia al contrario, cúbrete bien y golpea en el momento justo y con el golpe más apropiado o te irás a la lona. Gráficos un poco pobres y controles dificilillos hasta que te acostumbras. Lo mejor es el modo historia en el que tendrás que crear un boxeador y entrenarlo para que llegue a ser alguien algún día. Para amantes del boxeo.

NBA Live 98
7.5

Un gran juego de baloncesto basado en jugadores, canchas y fechas reales de la liga NBA. Los efectos de luz sobre el parquet son increíbles, las jugadas y los mates espectaculares. Además incluye la opción de competir en el famoso concurso de triples. De los mejores juegos de basket.

NBA Live 99
9

Además de todo lo del anterior, es el primer juego NBA que cuenta con los comentarios en castellano de Andrés Montes. Se ha incluido una novedad y es que las caras de los jugadores ahora muestran expresiones faciales de alegría, rabia, burla, etc. El mejor juego de baloncesto de Playstation. Cómpratelo.

NBA Fast Break 98
6

Uno de los más entretenidos por su estilo de juego más arcade aunque deja mucho que desear gráficamente. No es nada del otro jueves.



NBA Pro 98
5

Correcto dentro de su género y el que ofrece uno de los menús de opciones más amplio incluida la de ver el partido desde el banquillo (¿ y eso para que sirve?). Normalito sin más.

Pro 18 World Tour Golf
6

Un simulador de golf en el que los personajes son tan reales que son vídeos de ellos mismos ejecutando los golpes. Bastante poco jugable y confuso. Para el que quiera ver a sus ídolos golfistas en un juego.5

Smash Court Tenis
5

La versión Playstation del juego de 16 bits de Namco. Gráficos muy simples y hombrecillos pequeños aunque una jugabilidad muy alta. No es una maravilla pero es divertido.

Tennis Arena
8

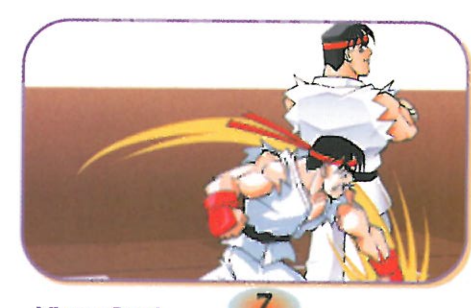
Un juego extraño por sus personajes y sus pistas muy lejos de la realidad aunque no por eso menos entretenido. Cuentas con jugadores y jugadoras tan extraños como un gordo hawaiano pero que no veas como le pega a la bola, o una bailarina de samba con gorro de frutas y todo y pistas como la del coliseo romano o una a bordo de un transatlántico. Innovador y con una jugabilidad endiablada. Muy bueno.

Tiger Woods 99
9

Para nosotros el mejor simulador de golf hasta la fecha. Es muy bueno en todo, gráficos, sencillez de manejo, comprensión (tendrás a Tiger aconsejándote los palos que debes usar) y realismo ya que los campos y los jugadores son reales. Es menos divertido que Everybody´s Golf pero mucho más real.

Track & Field
4

No es ni más ni menos que el famoso juego de las olimpiadas pero actualizado. Compites en pruebas olímpicas a base de machacar los botones del pad. Aconsejable comprarse el Joystick pad si no quieres acabar con tus dedos y tu mando habitual. Un poco pasado de moda.



Virtua Pool
7

Juega al billar en tu Playstation sin tener que bajar al pub de la esquina. Está bastante bien aunque un poco pobre en su presentación, de todas formas hay poco donde elegir en este tipo de juegos. Si te gusta el billar, adelante.

Estrategia

Command & Conquer Red Alert (Platinum)
6

Buena conversión del juego de PC. Necesitarás de un ratón si quieres mover tus tropas de forma decente. El objetivo del juego es dominar el país contrario. Si eres un fan de los juegos de estrategia este no puede faltarte.



Constructor
7

Interesante mezcla entre Simcity y Theme Park que enganchará a los que les gusta crear una ciudad y ver como se desarrolla. Un buen juego.



Populous: El Principio
8,3

Eres un dios que tiene que probar su verdadera divinidad, para lo cual tendrás que dominar cinco sistemas solares, un total de 25 mundos. El juego refresca mucho el género de estrategia con unos escenarios muy bien hechos, alto nivel de inteligencia artificial de los personajes (que actuarán de forma automática si ven acercarse un peligro) y un sistema de desarrollo y control bueno. La pieza principal del juego es el Chamán que podrá invocar poderes mágicos que le serán revelados tras orar a los totems de piedra. De esta forma irás entrenando a tus siervos en las artes de la lucha, magia y convicción (podrás transformar a tus enemigos en tus aliados). Si te gusta la estrategia y quieres un juego divertido y muy bueno, esta es una de tus mejores opciones.

Command &Conquer Retaliation
6

Nuevas armas y opciones que le dan un poco más de vida al género. Si tienes un ratón y un cable link podrás pasártelo muy bien jugando contra otro amigo que tenga una PlayStation. Otro C&C que gustará a los acérrimos de la serie.

Simcity 2000
7

Un clásico que nunca muere, si no has jugado nunca es muy probable que te guste. Tendrás que dirigir la edificación de terrenos y controlar el diseño de las carreteras, autopistas y avances tecnológicos. Las construcciones del futuro vale la pena descubrirlas. Un juego muy recomendable.

Sentinel Returns
4

Un buen intento de recordar al clásico de Spectrum que se queda corto. Difícil manejo, extraño objetivo y gráficos que no resaltan por ningún lado. Solo recomendable para los que añoren el juego de Spectrum

Theme Hospital
8,5

Divertido juego en el que tendrás que manejar un hospital en todos sus aspectos, desde crear medicinas hasta diagnosticar enfermedades a tus pacientes. Muy entretenido y fácil de jugar, sobretodo si eres un seguidor de la serie "Theme".

Warcraft 2
7

Podrás comandar al grupo de los Orcos o Humanos, cada uno con sus habilidades y tropas específicas de su clan, de esta forma en el bando de los Humanos habrá magos que podrán curar a tus tropas y los Orcos tendrán Necromancers que invocarán fuerzas elementales de destrucción. Un título esencial para todo amante de la estrategia.

Warhammer


Buenos gráficos acompañados de un sistema un poco complicado de juego. Juego para los amantes de las fichas de Warhammer que desean tener una buena contienda.

Warhammer II: Dark Omen
7

Juego de estrategia con escenarios de tres dimensiones muy reales. Tendrás que enfrentarte contra hordas de señores oscuros que solo serán vencidos mediante el buen uso de tus escasas tropas. Irás ganando dinero y personajes que te seguirán en tu batalla. Lo más interesante es que el desarrollo no es lineal y no tendrás que ganar todas las batallas, aunque algunas serán decisivas. Un magnífico juego de estrategia.

Plataformas



Abe's Oddysee (Platinum)
9

El mejor juego de plataformas en 2D jamás visto; tanto que parece estar hecho en 3D. Una historia larguísima, envolvente y totalmente interactiva, ya que puedes hablar con los personajes del juego para darles órdenes, engañarles e incluso poseerlos. Totalmente adictivo y jugable y encima barato, no te lo pienses más y ve por él.

Abe's Exoddus


Supera lo que parecía insuperable. No cambia el estilo del anterior pero le añade muchas más habilidades a tu personaje además de una nueva historia todavía más larga que la anterior. Primero acábate el otro y luego continúa con éste.

Ape Scape


Dos géneros muy queridos, el de las plataformas (al más puro estilo Crash) y el de los puzzles. De esta forma cada uno de los niveles ha sido dotado de sus zonas de "saltos" y de sus momentos de "pensar", con lo cual no podremos ir saltando y disparando a lo loco pues no conseguiríamos nada y tampoco podemos estar meditando todo el rato o a la primera de cambio un tiranosaurio o una planta carnívora dará buena cuenta de nosotros como si nada. Un título bien conseguido que gustará a los amantes de los juegos de plataformas que buscan algo menos de acción y que desean sacar de paseo las neuronas.

Bichos


Recrea la acción de la película con una calidad gráfica bastante decente, aunque los personajes se mueven bastante torpemente. Hay que destacar el innovador sistema de puzzles. Por lo demás recuerda a todos los juegos de plataformas, muy especialmente a Hércules, al tener el mismo sistema de objetos extra (conseguir todas las letras de su nombre) y armas especiales. Recomendado para los más pequeños.

Crash Bandicoot
6

El primero de la saga Crash, el marsupial más cachondo de Playstation. Aquí es donde empieza la guerra abierta contra el Dr. N-Cortex. Un plataformas en 3D con unos gráficos sorprendentes, aunque se nos hace algo corto.

Crash Bandicoot 2
8

La continuación de las peripecias de nuestra mascota preferida. Más mundos que explorar, misiones que cumplir y gemas que encontrar. Simplemente eso, la continuación del otro.

Crash Bandicoot 3
9,6

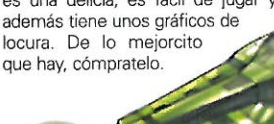
La pasada total. El mejor juego de plataformas hasta la fecha. En esta ocasión si que han renovado las dos anteriores entregas, ya que además de poder jugar también con Coco, la hermana de Crash, es la primera vez que se introducen subjuegos y vehículos que pilotar, como una moto, una avioneta, otra moto pero subacuática etc. Nos quedamos con éste por encima de todos los juegos de plataformas del mercado. Imprescindible.

Heart of Darkness


Un precioso y envolvente juego solamente empañado por su elevado nivel de dificultad. Es la historia de Andy, un muchacho temeroso de la oscuridad, al que las sombras han raptado a su perro Whisky. Andy tendrá que vencer sus temores e introducirse en el mundo de las sombras para salvar a su amigo. Una aventura épica con una realización gráfica impecable y con un gran sentido del humor. Recomendable solo para los expertos en plataformas por su elevado nivel de dificultad.

Medievil


Una mezcla de muchos géneros que da como resultado un soberbio, envolvente y divertidísimo juego como nunca habías visto. Sir Daniel Fortesque es un antiguo capitán que murió en una batalla contra las fuerzas del mago más malo de los malos. Pero ha sido resucitado por los dioses de la galería de los héroes para arrebatarle el dominio al tirano. Tiene un sentido del humor que es una delicia, es fácil de jugar y además tiene unos gráficos de locura. De lo mejorcito que hay, cómpratelo.



Klonoa
7

Recomendado para los más pequeños, Klonoa es un juego precioso gráficamente, con escenarios en 3D y con un colorido muy vivo. Se hace un poco corto y facilón, ya hemos dicho que es para los peques.

MDK


De los creadores de Earth Worm Jim, MDK consiguió ganarse a todo el mundo con un fácil manejo, gráficos muy rápidos y una historia con que te harás fácilmente. El juego a pesar de ser antiguo te gustará si acabas de empezar en esto de los juegos para PlayStation, pero si ya llevas un tiempo mejor no te lo compres o acabarás un poco decepcionado.

Rayman
3

Uno de los juegos de plataformas más bonitos que se han hecho. Pero no te engañes, el juego es de lo más difícil y acabarás de los nervios intentando terminarlo. No muy recomendable

Roscoe McQueen

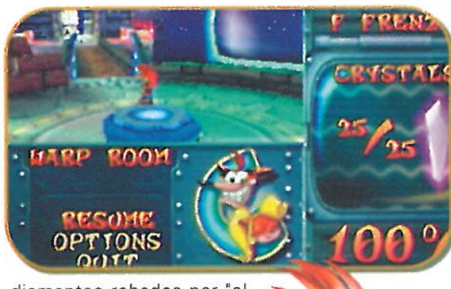

Eres un bombero que tiene que apagar los fuegos que se van produciendo en un edificio. Es muy gracioso y divertido, además de contar con un gran colorido en sus gráficos. Simplemente entretenido.

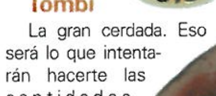
Skull Monkeys


Uno de los juegos de platafor más incomprendidos. Su realización técnica es una auténtica pasada ya que todos sus personajes están hechos de plastilina. Solamente por esta razón ya merecía haber recibido un mejor trato en las críticas. A nosotros nos gusta y tiene golpes de humor muy buenos. Recomendable.

Spyro The Dragon


Uno de los plataformas más bonitos que se han hecho para nuestra consola. Serás Spyro un bebé dragón cuya misión es la de recuperar los diamantes robados por "el malo de turno" y liberar a sus hermanos dragones que han sido hechos prisioneros y convertidos en estatuas de piedra. Gráficos en 3D con un colorido increíble y un control a la altura de las circunstancias. De los mejores.



Tombi


La gran cerdada. Eso será lo que intentarán hacerte las cantidades ingentes de gorrinos que pueblan este juego. Una buena mezcla de lo mejor de los juegos de plataformas y los de aventura gráfica. Interesante y muy colorista.

Wild 9



Una de las burradas mejor hechas de los creadores de Earthworm Jim. Divertido a más no poder y de fácil manejo, no tardarás en hacerte con el control del juego. Pero no te confundas, es muy largo y no será fácil terminarlo así como así. Muy bonito y divertido, alquílatelo antes de comprarlo.

Puzzles

Devil Dice



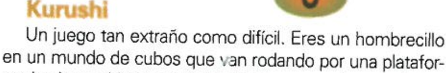
Original juego de puzzles en el que serás un pequeño diablo que estará rodeado de dados. Tendrás que ir empujando los datos hasta conseguir juntarlos con otros con su misma numeración. A esto hay que se le añade la dificultad de los nuevos dados que aparecerán en el mapa. Muy difícil y solo recomendable para mentes rápidas que buscan nuevos retos.

Bust a Move 2



Más antiguo que muchos de nosotros pero más divertido que muchos juegos de hoy en día. Lanzando unas pequeñas esferas de color tendrás que hacer combinaciones para que vayan cayendo antes de que seas aplastado por ellas. Similar a Tetris pero diferente en su planteamiento.

Kurushi



Un juego tan extraño como difícil. Eres un hombrecillo en un mundo de cubos que van rodando por una plataforma hacia un abismo en la que tienes que evitar que éstos te aplasten a base de hacerlos desaparecer. Muy difícil y nada atractivo gráficamente.

Lemmings



El clásico de PC ha sido llevado exactamente igual a la PlayStation. Tendrás que salvar a los pequeños Lemmings en su suicidio colectivo para llegar a la siguiente fase. Podrás mandarles que construyan escaleras, agujeros, pasillos o que sirvan de tope para que los demás no caigan al vacío. En cada fase tendrás que salvar a un número mínimo de estos pequeños suicidas para poder seguir avanzando. Un clásico de los juegos de puzzle que no puede faltar a los que les gusta el género.



Mr. Domino



Curioso puzzle de fichas de dominó que refleja claramente su estética japonesa por los cuatro costados. La forma de hacer el juego es mediante la colocación de fichas mientras Mr. Domino va avanzando esquivando obstáculos o enemigos. Un poco difícil si no se sabe el objetivo de los puzzles pero entretenido.

Kula World



Decenas de niveles en los que marearte manejando una pelotita a lo largo de laberintos tridimensionales. El manejo y los gráficos son bastante buenos y el juego consigue atrapar durante muchas horas. Si quieres acabar mareado y te gusta estrujarte el cerebro este es tu juego, pero procura no jugar en una pantalla muy grande.



Shoot'em up (juegos de disparar)

Apocalypse



Acción sin límites con un desarrollo muy rápido y nada aburrido. No habrá un segundo en el que no estés matando, saltando y disparando a tus enemigos. Un buen juego que engancha muy rápido y que cuenta con unos efectos especiales a la altura de los tiempos. El único juego en el que verás a Bruce Willis como protagonista.

Asteroids



Muchas armas, naves y enemigos que te meterán de lleno en esta pequeña batalla por limpiar los cinturones de asteroides. Definitivamente un clásico que no muere y que ha sido perfectamente renovado para las nuevas generaciones. Enganchante y muy rápido, aunque al igual que el clásico puede terminar aburriendo.

Future Cop LAPD



Interesante juego que te ambienta en un futuro en el que formas parte de la policía. Tendrás que eliminar a los delincuentes lo antes posible o serás destruido por todos tus enemigos. Fácil manejo y gráficamente correcto. Te hará pasar un buen rato pero no es nada del otro mundo.

Eliminator



Un buen juego de Psygnosis en el que tendrás que correr y luchar por tu vida en una nave con cargas explosivas. Miles de enemigos envueltos en un juego con una dificultad muy poco progresiva. Si tienes algún amigo con el que jugar disfrutarás mas con el modo dos jugadores en el que pasarás horas y horas de risas. Un gran título en el que luchar contra el reloj y los cientos de enemigos que saltarán a tu paso.

Alien Trilogy



Acción en primer plano que no termina de llegar a atrapar al jugador. Si te gustan los juegos de acción en los que matar a muchos bichos con multitud de armas, este no es tu juego. Muy malo.

B-Movie



Basándose en las películas de serie B han creado un juego de naves en el que tendrás que ir cumpliendo diferentes objetivos para avanzar. Es divertido aunque algo complicado al principio, una vez le cojas el tranquillo el juego es bastante divertido. Si te gustan las misiones y los juegos de naves esta puede ser una de tus mejores elecciones.

9

Die Hard Trilogy (Platinum)

Mezcla de varios géneros de acción; el de tercera persona a lo Tomb Raider, el de carreras por una ciudad a toda velocidad y el de disparar al más puro estilo Time Crisis. Un gran juego que te hará pasar mucho tiempo enganchado a la consola, además son tres juegos completamente distintos en uno sólo. Es un chollazo y encima a precio Platinum.

Doom



El clásico de la acción en primera persona de los PC llevado a la PlayStation. Una conversión exacta que por muy buena que fuese en su tiempo ya está más que anticuada. Un buen título para los que añoren los viejos tiempos.

Duke Nukem



Eres Duke Nukem y tienes que matar a todos los alienígenas que han venido a invadir tu planeta, ahora solo queda armarte hasta los dientes y patear el trasero de los enemigos. Otra conversión de un juego original de PC. En su versión PlayStation refleja el mismo sentido del humor que tenia la versión de ordenador. Entretenido pero no consigue ponerse a la altura de los tiempos, aunque gráficamente es mejor que el anciano Doom.

Duke Nukem Time to Kill



Un clásico renovado con todos los ingredientes que lo hicieron colocarse como uno de los mejores juegos de la historia. Diversión, puzzles y una pila de armas con las que esquivar, saltar y pasar un buen rato eliminando cerdos alienígenas. Si estás cansado de la saga Tomb Raider este puede ser un buen juego para ti ya que trae muchos nuevos y divertidos ngredientes.

G Darius



Uno de esos juegos de naves que intentan recrear al mítico R-Type. Gráficos interesantes y acción desbordante. Un poco repetitivo y aburrido pero perfecto para los maníacos de los juegos de navecitas.

Megaman X4



Eres una especie de robot-androide que tiene un arma por brazo. Irás saltando, subiendo y cayendo a lo largo de varios niveles repetitivos. Definitivamente es el clásico de Snes renovado y con gráficos que mantienen la línea original pero con más colores, siguiendo el mismo desarrollo de saltar, cargar y disparar de siempre que solo gustará a los fans más fieles a la esta "interminable" serie.

Omega Boost



Un virus inteligente ha sido introducido en la red mundial de ordenadores. A las pocas horas se convirtió en una entidad real llamada "Alpha Core", casi todos los ordenadores han sido infectados, muy pocos han podido escapar. Preparaos por que Omega Boost es con poco, el juego con más posibilidades de convertirse en uno de los grandes clásicos por excelencia, junto a títulos tan reconocidos

como Rtype. Quitaos el sombrero, estáis ante el nuevo rey de los Shoot'em up.

One


Un buen Shoot'em up que se llena con efectos de explosiones y luces a toda velocidad. Bastante corto pero interesante. Si te gustan los juegos de acción en primera persona este seguramente te guste, aunque te quedarás con las ganas de jugar más niveles.

Overboard


Fantástico y divertidísimo juego totalmente original. Dificultad muy progresiva y desarrollo clásico en el que entre fase y fase hay un jefe final. Tendrás que manejar un pequeño barco pirata con el que atacar los puertos para saquearlos. Habrá muchos peligros, bombas y barcos enemigos que te harán la vida imposible. Un juego muy bueno y fácil de manejar, te gustará.

Point Blank


El juego consiste en un montón de pruebas de salón de tiro en las que tendrás que demostrar tu puntería. Dispone de un modo de dos jugadores o por equipos en los que solo quedará el mejor. Otro modo es el de rol en el que tendrás que avanzar por la aventura a tiro limpio. Si tienes una G-Con 45 y quieres sacarle más partido cómprate este juego, pasarás horas y horas de risas y buenos ratos solo o con tus amigos. Realmente un título muy recomendable.

Point Blank 2


En esta segunda parte se han incluido mas opciones de juego que en la anterior y muchas mas pruebas nuevas y divertidas. En la selección del modo de juego aparece un castillo en el que encontramos Party Mode, Training Mode, Theme Park Mode y Point Blank Castle. Estamos seguros que Point Blank 2 posiblemente sea el juego mas divertido para gente de todas las edades, hayan o no jugado alguna vez a la Playstation. ¿Tienes una GunCon?, pues píllatelo.

Time Crisis (Platinum)


La conversión de la recreativa de Namco. Poco se puede decir más de este estupendo título, tendrás que disparar, disparar y disparar de nuevo. Gráficos muy decentes que consiguen meter una recreativa en tu salón. No subas mucho el volumen o tus vecinos creerán que hay disparos de verdad. Cómpratelo, es una pasada.

Retroforce


Psygnosis apuesta por la acción rápida y desenfrenada en un Shoot'em up de scroll vertical que no termina de enganchar debido principalmente a su lento desarrollo. Te gustara si eres un amante del género con muchas ganas de pasar un buen rato delante de la consola. Interesante, pero nada definitivo.

Misiones Aéreas y Espaciales

Air Combat


La primera parte de Ace Combat que aquí recibió otro nombre. Muy bueno y para algunos mejor que la segunda parte. Los gráficos están un poco desfasados pero su alta jugabilidad hace de este juego una de las obras maestras de este apartado.

Ace Combat 2


Namco cuando decide ponerse manos a la obra para crear un simulador aéreo no escatima en recursos, por esta razón podemos asegurar que es el simulador aéreo más divertido y completo del mercado. Un título imprescindible para los amantes de los altos vuelos.

Colony Wars


La primera aventura espacial en 3D un poco seria. Aquí no se trata sólo de destruir navecitas y ya está, tendrás que ir cumpliendo las misiones que te vayan encomendando una por una y tener cuidado de proteger a tus aliados o el desarrollo del juego cambiará por completo. Muy bueno aunque superado por su continuación.

Colony Wars: Vengeance


El espectáculo más grandioso de luces, colores, sonido y explosiones que se puede ver en una Playstation. Sonido digital Dolby Surround e imágenes sin un solo fallo gráfico que te introducirán en una auténtica aventura de naves espaciales como nunca habías visto. El desarrollo del juego dependerá del resultado que consigas en las misiones con lo que podrás ver cientos de finales diferentes. Totalmente traducido y doblado al castellano es una maravilla para la vista y el oído que no puede faltar en tu colección.

Blast Radius


Es el aperitivo de Colony Wars Vengeance. Cuenta con la misma calidad de gráficos aunque el desarrollo del juego es mucho más el de un mata-mata. También es muy buen juego.

Forsaken


Un estupendo shoot-em-up en el que manejarás una especie de moto espacial a lo largo de cavernas, túneles etc. Manejarás cientos de armas espectaculares y tendrás que cumplir misiones tales como robar bancos, escapar de cazarrecompensas y mucho más. El control es un poco complicado y los gráficos fantásticos. Bastante bueno.

G Police (Platinum)


Eres un policía del futuro en un helicóptero del futuro y tu misión es proteger la Ciudad de las Cúpulas de los ataques de los terroristas que se han propuesto hacerse con el control de todo. Espectaculares gráficos y movimiento de las naves. Traducido y doblado al castellano. Una muy buena elección.

Soviet Strike (Platinum)
7

La saga Strike, famosa ya desde los tiempos de Megadrive, aterriza en Playstation con toda su jugabilidad y con los gráficos muy mejorados. Básicamente tienes que ir cumpliendo misiones que te irán encargando desde el alto mando utilizando principalmente helicópteros y otros vehículos tales como tanques, lanchas etc. Muy entretenido, muy largo y, lo más importante, muy barato

Nuclear Strike
6

Prácticamente igual que el anterior, con nuevas misiones y manteniendo todas las virtudes del otro. Cualquiera de los dos es bueno, tú eliges.

Wing Over 2


Perfecta simulación de los aviones más bonitos, desde un aeroplano hasta un caza bombardero, aunque eso sí, tendrás que ganarte el sueldo y el carné de piloto experto a base de sudor. El control es bastante completo si se tiene en cuenta los escasos botones con los que contamos para manejar este juego. Perfecto para los amantes de los simuladores aéreos.

Musicales

Bust a Groove


Alucina, tienes que batirte con tu contrincante ¡a base de bailes!. Puede que te suene ridículo pero podemos asegurarte que es un juego divertido a más no poder con un montón de personajes de lo más estrafalarios al estilo Travolta. Una experiencia nueva, original y muy recomendable.

Spice World


Este es uno de esos juegos que manchan el buen nombre de la Playstation. Se trata de hacer coreografías de baile y vídeos musicales usando las canciones y las caricaturas de las intragables Spice Girls (aunque no hubiera hecho falta caricaturizarlas porque ellas mismas ya son caricaturas). No tiene ni más ni menos que eso. Lo hemos puesto en esta sección sólo para avisarte que no te acerques a menos de 300 metros de donde lo veas. ¡Por favor, como se pueden hacer horteradas como esta!

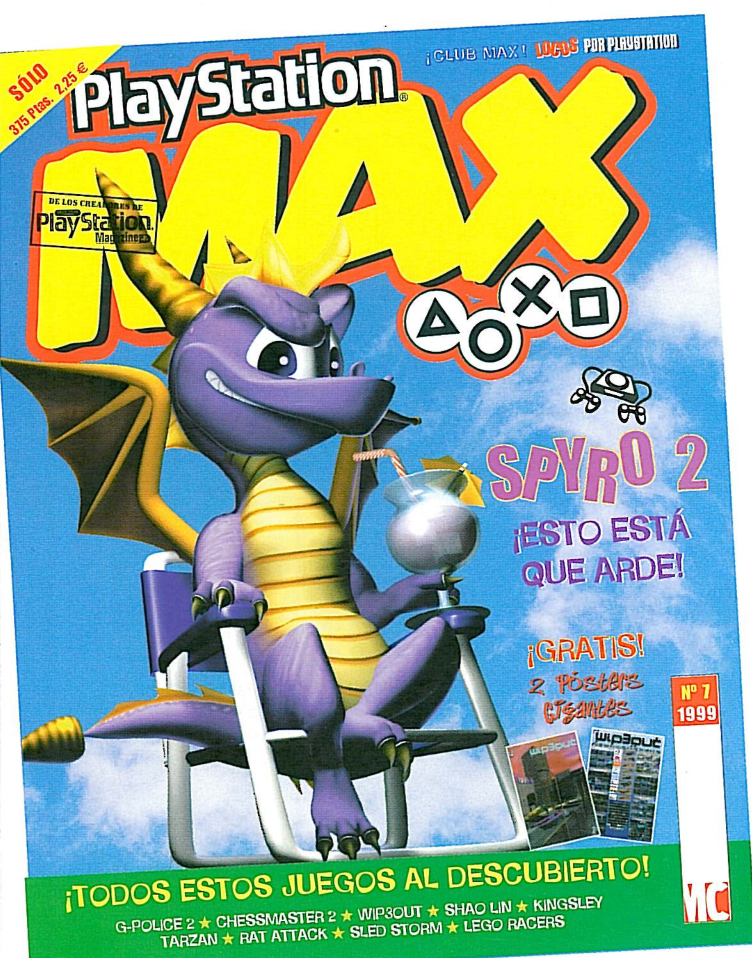
Music


Es una maravilla de posibilidades, es como tener un ordenador para hacer música dentro de tu Playstation. Un programa para componer tu propia música que cuenta con miles de sonidos, sampleos, ritmos y un sinfín de opciones que hacen que las posibilidades sean prácticamente infinitas. Podrás componer como un auténtico profesional de la música de baile y además es sencillísimo de manejar. Una compra obligada para los amantes de la música.

Parappa the Rapper


Uno de los juegos más originales que se han visto en nuestra consola. Basado en el clásico juego de observa y pulsa llamado Simón, tienes que ir repitiendo secuencias de pulsar botones al ritmo de la música para poder avanzar de fase. Aunque tiene unos gráficos de lo más simples acabarás por adorar a sus personajes. Muy indicado para los más pequeños.





Y ADEMÁS...

SORTEAMOS:

20 JUEGOS COMPLETOS DE *SLED STORM*

15 JUEGOS COMPLETOS DE *TARZAN*

Y CADA MES...

BITS
TRUCOS DE LOS MEJORES JUEGOS
BUZÓN MAX
SECCIÓN PLATINUM
PASATIEMPOS



★ G-POLICE 2

★ WIP3OUT

★ SHAO LIN

★ KINGSLEY

★ CHESSMASTER 2...

